电脑应用和娱乐的第一选择 总第127期

大众软件

2002 14

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊

多情剑客無情剑

小李飛刀

■专题企划 走在毁灭的边缘

——魔兽争霸Ⅲ混乱之治

暴雪并没有说《魔兽争霸Ⅲ》是一款完全的RTS游戏，这说明他们很看重游戏中融合的RPG元素。《魔兽争霸Ⅲ》带来的，是游戏历史上又一次突破。在今后的几年中，RTS领域必将是魔兽的天下，这就是暴雪带给我们的崭新世界。



ISSN 1007-0060


head & shoulders
海飞丝
h&S
去屑洗发露
怡神舒爽型(天然薄荷)


天使
Shining Lore Online
SHINING LORE

夏日 与育碧亲密接触

活动时间：2002年7月至2002年8月

优惠方式：

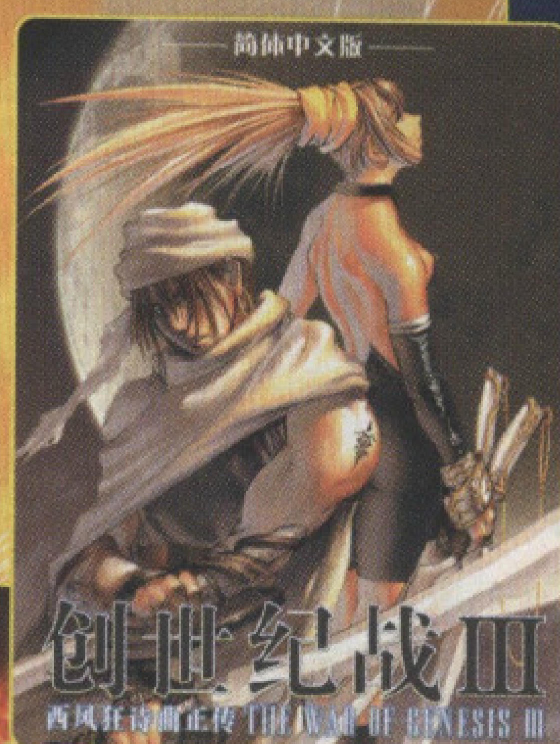
凡在活动时间内，任意购买2个育碧的游戏即可获得育碧年度优惠券一本（优惠总额高达200元），请以游戏会员卡兑换。

凡在活动时间内，购买2个育碧的游戏并且其中一个为育碧暑期推出的新游戏（见列表）即可另获一本育碧游戏集锦记事本，请另外出示新游戏包装盒上的活动标贴本次兑换地点为育碧授权零售店，详情请参阅：

www.ubisoft.com.cn

当然您也可直接将会员卡或新游戏包装盒上的活动标贴寄回育碧公司进行兑换。

猎杀潜航II
WWII U-BOAT COMBAT SIMULATOR
全新简体中文版再度出航
带你体验二战激烈战事

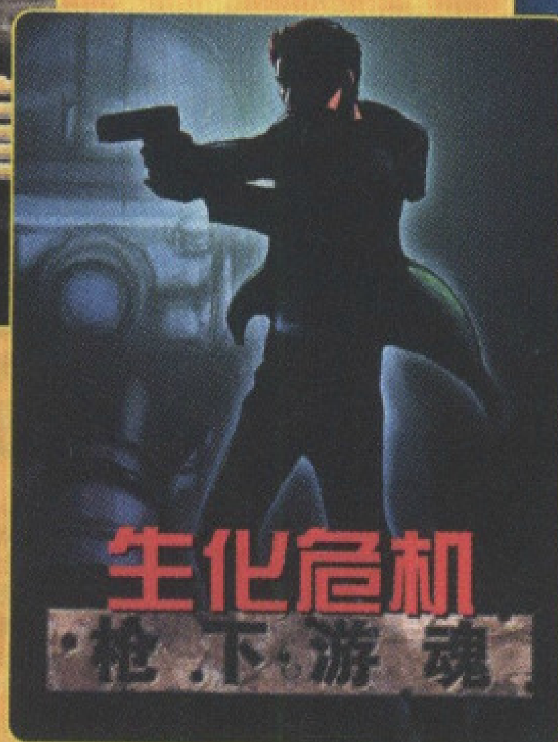
















先到先得
礼品有限



暑期上市游戏：

特工狂花
猎杀潜航（中文版）
决战世界足球2002
创世纪3
魔域帝国（中文版）
驱逐舰指挥官（中文版）
我为歌狂：夏日彩虹
生化危机外传之枪下游魂
过山车大亨之极限翻转
光芒之池II之剑与魔法的传说（中文版）
彩虹六号全集
猫和老鼠
洛克人典藏六合一
呼啸战神（中文版）
古龙群侠传online
捍卫雄鹰II（中文版）
恐惧杀机
星际原动力
能量宝石2
创世纪III第二部
埃里克森世界足球经理

公开有奖测试活动火爆进行中

www.gulongonline.com.cn

【古龍·七武器】

古龍群俠傳網路版系列廣告之

【拳头】《七武器》

这世上有拳头比石头硬的人毕竟不多，小马的拳头却有这样的威力，而且他的拳头是用来杀人的

【霸王枪】《七武器》

江湖中甚至很少有人能亲眼见到这霸王枪，可是江湖中每个人都知道，使枪的人，能死在霸王枪下，实乃人生一快

【离别钩】《七武器》

离别钩无论钩住什么，都会造成离别，如果他钩住你的手，你的手就要和腕离别，如果它钩住你的脚，你的脚就和腿离别

【多情环】《七武器》

这双环无论套住了什么，立刻就紧紧地缠住，绝不会再脱手，就好像是个多情的女人一样

【长生剑】《七武器》

白玉京腰间所佩中的剑，一定有相当可怕，因为在江湖中最可怕的一把剑，长生剑，他有杀人，从没有人能杀死他

【碧玉刀】《七武器》

碧玉刀非但价值连城，而且故老相传，都说其中藏着一个很大的秘密，无论谁只要能解开这秘密，他立一

【孔雀翎】《七武器》

孔雀翎是一种暗器，但又不完全是暗器，它的意义和价值都比世上任何一种暗器超出很多

即将重现江湖

重定兵器譜

Coming Soon

古龍群俠傳 網路版





总经销商：上海育碧电脑软件有限公司

开发公司：香港智傲系统有限公司

Coming Soon

主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲

编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 楼丽丽 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电　　话 86-10-88118588-1200
传　　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广 告 部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊
李迎新 尹博
电　　话 86-10-88118588-8000
传　　真 86-10-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 86-10-88135613
传　　真 86-10-88135614

平面设计 林静 黄莺 李辉
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年07月16日
零 售 价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

DELL™ 戴尔™

800-858-2696



全新 戴尔™Inspiron™ 2650速马版

配置移动式英特尔®奔腾®4处理器1.6GHz-M

64MB DDR Geforce4Go 图形加速卡

RMB 12,988

先是多媒体中心
然后才是电脑

现在，当你打开一台崭新的戴尔™ Inspiron™ 2650笔记本电脑，你马上会被它高速而强劲的多媒体功能所吸引。它配置了移动式英特尔®奔腾®4处理器1.6GHz-M、128MB DDR PC2100 SDRAM 内存和16MB nVidia Geforce 2 Go 100 图形加速卡，意味着你面前这台小小的笔记本里，将蕴藏更丰富多彩的多媒体世界。而这所有的一切，在你看到下面的价格后，是不是更显得美妙动人了！那么，赶紧拨个电话来订购吧！

DELL™ DIMENSION™ 4500S 推广价 RMB 7,999*

DIMENSION™4500S 速马版



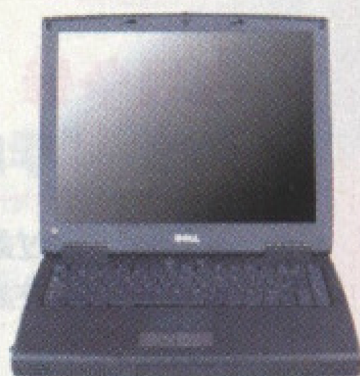
戴尔™速马系列DIMENSION™4500S
英特尔®奔腾®4处理器 2.0GHz

- 英特尔®奔腾®4 处理器2.0GHz
- 17"纯平彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 40GB¹硬盘
- 128MB DDR RAM内存
- 48倍速最大CD-ROM
- Intel®Extreme显卡
- 集成AC97声卡
- Harmon Kardon®音箱
- 56K 调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年有限保修
- 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版) Norton Anti-Virus 2002

E-VALUE CODE C240709-8105306

DELL™ INSPIRON™ 2650 优惠价 RMB 12,988*

INSPIRON™2650 速马版



戴尔™速马系列INSPIRON™ 2650
移动英特尔®奔腾®4处理器 1.6GHz-M

- 移动英特尔®奔腾®4 处理器1.6GHz-M
- 14.1"彩色XGA+TFT显示屏(1024x768 分辨率)
- 20GB¹硬盘
- 128MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 16MB nVidia Geforce 2 Go 100 图形加速卡
- Sound Blaste® Windows Systemr 兼容声卡
- 集成56K调制解调器
- 24倍速最大CD-ROM
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 一年有限保修*(1年下1工作日上门服务)
- 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版)

E-VALUE CODE C540714-8105306

DELL™ SMART PC™ 400D 优惠价 RMB 5,998*

速马电脑 400D



戴尔™速马系列400D
英特尔®奔腾®4处理器 1.7GHz

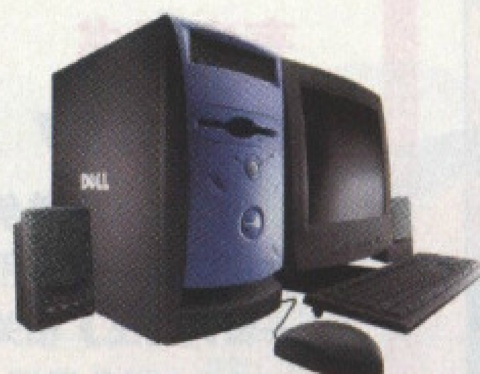
- 英特尔®奔腾®4 处理器1.7GHz
- 15"彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 40GB¹硬盘/128MB SDRAM 内存
- Intel®Extreme显卡/主板集成声卡
- 外设音箱/56K调制解调器
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 鼠标及键盘
- 一年送修
- 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版)/ Norton Anti-Virus 2002

E-VALUE CODE C810708Z-8105306

加600元可升级至17"纯平彩色显示器

DELL™ SMART PC™ 300D 优惠价 RMB 5,298*

速马电脑 300D



戴尔™速马系列300D
英特尔®赛扬®处理器 1.7GHz

- 英特尔®赛扬®处理器1.7GHz
- 15"彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 20GB¹硬盘
- 128MB SDRAM 内存
- Intel®Extreme显卡/主板集成声卡
- 外设音箱/56K调制解调器
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 一年送修
- 预装Microsoft®Windows®XP(家庭版)/ Norton Anti-Virus 2002

E-VALUE CODE C810708-8105306

加600元可升级至17"纯平彩色显示器

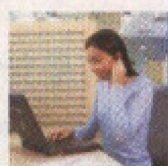
戴尔PCs 采用正版Microsoft® Windows® 操作系统
为了保证产品质量和服务，请认明Windows®XP 正版标签
详情请浏览www.microsoft.com/piracy/howtotell

* 北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加。

以上产品数量有限，推广价和优惠项目仅适用于个人用户

www.dell.com.cn

买DELL™戴尔™就在这儿



免费销售热线 800-858-2696



个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881







网吧……金山 品牌电脑……游戏及其他

2002年6月16日凌晨1时许，坐落在北京市海淀区学院路的蓝极速网吧突然失火，反锁的房门和带有防盗护栏的窗户使得这次火灾最终成为了一个巨大的梦魇——25个年轻的生命就这样永远地离开了我们。随后国家有关部门紧急通知全国范围内的网吧全部停业整顿，网吧又一次被推上了社会舆论的风口浪尖，全面禁止网吧的意见达到了最高潮。然而，当我们仔细审视这次事件的时候，就会发现其中所隐藏的问题并非简单的禁与不禁的二元对立。如果我们仅仅满足于把怒火倾泻到那些只顾贪婪赚钱的黑网吧老板们身上，仅仅满足于用简单粗暴的行政手段试图一劳永逸地解决问题，那么结果一定会像我们已经多次看到过的那样是可以预期的。这让我想起美国曾经由于清教徒的强大影响而在全国立法全面禁酒，然而从这个法令设立的那一天起，它就成为了名存实亡的摆设，最终不得不黯然退场。为什么？因为适量饮酒是人们的正当需求。上网，同样也是人们正常而合理的需求，一个健康的社会不应当剥夺人们满足自己正当需求的权利。好了，有关这个问题的详细讨论请参阅本期杂志的“专栏评述”文章。

2002年6月18日，金山公司在北京长富宫饭店发布了著名国产办公软件WPS的下一版本——WPS Office 2002。不过此前媒体并没有得到有关这个版本的太多消息，它似乎是突然出现在人们面前。而且与微软Office产品2至3年的发布周期相比，WPS Office 2002距离它的上一版本也只有一年多一点的时间。联想到政府采购国产办公软件之后在使用上所暴露出来的一些问题，人们不由得纷纷猜测WPS的这个版本并非全新开发的产品，而只是某种改良版——根据政府部门在使用中所提出的意见进行了一些改进，尽快推出新版本，以便在未来的政府采购中获得更好的位置。果然，人们在发布会上见到了一个在界面上和微软Office XP产品极为相似的WPS，金山公司也同时发布了他们的“跟随”开发战略：鉴于微软Office产品在用户中的强大影响，WPS未来将采取跟随战略，在界面和操作设计上放弃自己的风格，全面模仿微软，使用户能够更容易地从Office迁移到WPS。虽然对于用户来说这样的转变是他们所欢迎的，我们也不得不承认金山公司确实很聪明，但看到WPS的这个“XP”版，心里的感觉还是有些古怪。本刊将于近期组织对WPS Office 2002正式版的兼容性专题测试，并将就此问题采访金山和微软公司的相关人士，敬请大家留意。

每年暑期，都是品牌电脑的销售旺季，大大小小的品牌机厂商都会在此期间把功夫做足，力求为自己全年销售计划的完成压上一块沉重的砝码。特别是今年由宏基牵头，长城、四通、浪潮等一批实力派厂商宣布重返国内PC市场，更是带来了一股浓重的硝烟味道。据预测，到2008年国内PC的年销量将由目前的700万台增长到1700万台，这样一个巨大的市场以及它所带来的巨大影响力自然是任何一家厂商都不能忽视的。本刊一直在关注着品牌电脑市场的发展，继去年的品牌电脑横向评测之后，本期我们再次组织了包括联想、方正、宏基等著名厂商在内的6款品牌电脑横向对比评测。品牌电脑在今年有什么新的技术特点、我们对于读者采购的意见是什么，大家一阅便知。另外在6月14日，暴雪的年度大作《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》终于现身，晶合实验室经过连续奋战抢在第一时间为大家推出了专题报道和详尽攻略，同时本期杂志还以最快速度刊载了由晶合实验室制作的本年度国产游戏大作《秦殇》的全攻略，希望能够为大家的暑期生活带来一些色彩。

韩国队止步四强，一定让不少国人长嘘了一口气：如果韩国队再往前走，那让念叨着“进一个球、拿一分、争取赢一场”的我们把脸往哪儿搁呢？韩国人其实还是挺够朋友的。

walker@popsoft.com.cn

完成于2002年07月03日晨07时21分



编辑部报告

信息速递

■ 本刊实习记者 冰雪之狐

半月聚焦

■ 6月14日，日本卡西欧计算机株式会社到中国推广其新品数码相机EXILIM。该产品21日才在日本上市。如果联想起4月推出"徕美"系列相机的松下，5月份相继表示在中国建立生产基地的奥林巴斯、柯达和佳能，早已悄悄开张的富士和索尼，以及大张旗鼓的韩国三星、LG等，中国逐渐已经成为日韩IT电子厂商群雄逐鹿的新战场。

■ 据悉，Hotmail亚洲用户不久将可以通过指定的运营商用手机收发短信。这项定于7月推出的服务是将两种通信工具短信服务(SMS)和MSN Hotmail融为一体，但这项Hotmail服务将不再免费提供。

■ 美国对有着120亿美元市场的全球内存行业进行反托拉斯调查，现在不仅将范围扩大到前几大内存制造商，并且又扩展到正处在低迷市场挣扎中的一些亚洲小公司。世界头四大DRAM内存制造商去年占据着70%的市场份额，目前已经证实都受到美国政府的调查，他们是韩国的三星、美国的美光、韩国的Hynix和德国的Infineon。

■ 微软案件又起新波澜。耗时良久的微软反垄断案件近日出现新动向，6月18日，审理此案的联邦法官表示，她现在对政府对微软提出的指控理由和目的表示出"一定的疑问"，如果能够找到证据表明这个指控不是为了公众利益的目的，她将驳回此案的指控。

■ 在6月17日至6月23日的"新加坡亚洲通信展"上，西门子手机亚太区高级副总裁任伟光向外界宣布：西门子手机亚太区总部将从7月开始从香港迁往上海。全球各大知名手机洋品牌中，将亚太区总部设在我国内地，此前尚无先例。

■ 方正宣扬家庭电脑新理念



6月25日，方正电脑在北京国宾酒店召开夏季新品发布会，推出其新研发的卓越A+系列和方正飞越三系列家用电脑，方正董事长及总裁魏新现场阐释了方正对于家用电脑的新理念。新特丽、Intel、SONY、SCM等合作伙伴的高层领导也到会发言祝贺，并为新品揭幕。特别是采用"极光特丽珑"及模块式可替换驱动器的方正卓越A+电脑引起了到会者的注目。

■ 网络安全集中服务暑期渐成热点

日前，为了应对日益猖獗的电脑病毒、黑客程序，维护良好稳定的网络环境，国内首家软件安全研究中心在交大铭泰软件有限公司正式成立。该机构由反病毒应急处理中心、技术支持中心、软件认证中心、客户服务中心等部门组成，提供包括软件认证码的制作，病毒样本库的收集、分析和处理，为公安部提供病毒样本，客户服务报告、数据修复，网络管理方案在内的全方位"一揽子"服务措施。而国内三大杀毒厂商之一的江民公司建立了中国首家"SOS电脑病毒急救中心"，为电脑用户提供"SOS电脑病毒急救"服务。预计近期内各大反病毒厂商也将竞相建立类似的服务系统。

■ 金山正式推出WPS Office2002办公软件

作为微软在中国大陆最主要的竞争对手，金山6月18日在北京正式推出了其主打产品WPS Office的最新版本WPS Office2002。并表明了WPS今后"开放"的竞争态度，在格式上与微软的Office全面兼容。这是金山在半年前赢得北京市政府订单后，最大的市场动作。此外，近日，金山公司正式宣布其最新的DVD播放软件金山影霸公开测试工作已经全面开始，所有测试版将在6月底之前发放结束。预计总发行量将达到130万。

■ Macromedia产品技术研讨会在京举行

由软件厂商Macromedia公司主办，iTOM公司承办的2002年Macromedia产品技术研讨会，于2002年6月21日在北京港澳中心举行。Macromedia公司大中华区总经理马俊强先生向中国地区的Macromedia用户、产品爱好者及新闻媒体介绍了Macromedia MX产品家族，并针对产品家族成员及其相互之间的结合应用作出了详尽的技术讲解。

■ 微软在京召开"Office开发技术大会"

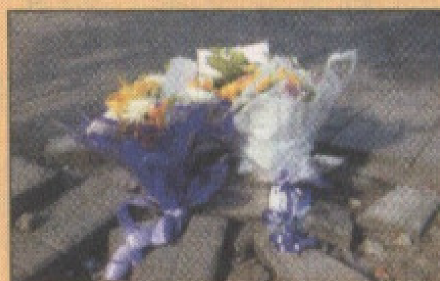
6月19日，微软（中国）有限公司在北京举行了"Office开发技术大会"，海内外多位在Office开发领域颇具经验的资深专家与20多家开发商及400名到场的应用开发技术人员、业务主管等一同探讨、分享了以微软Office为企业现代主流办公平台的开发技术和经验。



视点

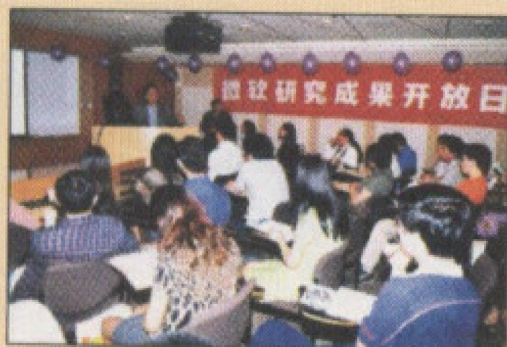


本刊记者报道：6月16日凌晨2时左右，北京海淀区志新路科技大学附近一家名为"蓝极速"的无证经营网吧发生故意纵火案件。25人死亡，13人受伤，17人逃生。当晚有关主管部门宣布北京全市网吧停业整顿，并在今后停止增发网吧营业执照。预计这次事件与近期前文化部颁布的"网吧管理条例"会对"网吧"这个网络时代重要事物的未来产生巨大的影响。



信息速递

■ 微软亚洲研究院召开"研究成果开放日"



6月19日，主题为"数字娱乐"的微软亚洲研究院第四次"研究成果开放日"在希格玛大厦举行。院长兼首席科学家张亚勤博士宣布了研究院新一轮的策略调整，以及研究院的四个主要研究方向：新一代多媒体、无线及互联技术、新一代用户界面及数字娱乐。研究院的研究人员与各科研院校的近100位专家学者进行了深入的学术研讨活动。

■ 联想打造标准化IT方案服务体系

联想集团IT 1for1事业部日前正式启动了渠道转型"飞行计划"。该计划将通过渠道培训、规范化管理、知识转移、管理监控、构筑业务支持体系等一系列举措，帮助近500家联想核心渠道建成面向客户方案服务需求的营销服务中心，打造"大联想"标准化方案服务体系。此行动标志着中国IT行业的方案服务已经向标准化、系统化方向迈出了实质性的一步。

■ 惠普推出全新笔记本产品

6月25日，惠普在北京召开笔记本电脑"飓风行动"发布会，推出其包括康柏品牌的数款全新笔记本电脑产品。并宣布了公司在未来产品、服务、市场及渠道上的最新战略。这是惠普与康柏宣布正式合并之后，其笔记本电脑产品在国内的首次亮相，也是惠普对其新市场战略的最新诠释。

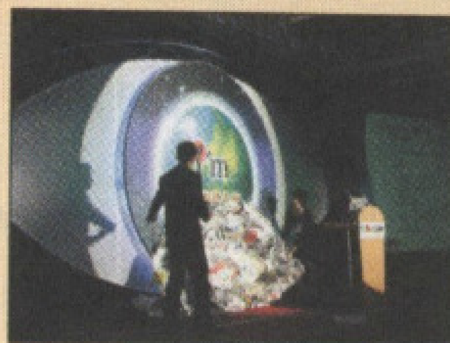
■ Citrix与中外运宣布签约合作

Citrix6月25日宣布与中国对外贸易运输（集团）总公司签约合作，提供基于Citrix平台的企业应用部署的解决方案。双方高层领导均出席了签约的仪式，并就企业合作的意义与战略前景阐释了自己的看法。

■ 即时科研正式进军国内市场

Linux软件应用开发商即时科研近日宣布进军大陆市场，作为香港创业板上的科技企业，即时科技向用户提供简便的Linux桌面系统、服务器、防火墙软件及教育系统应用软件，是目前市场上很有潜力的消费方向之一。

■ 新视科技新视点——"I'm 上网管理系统"



日前，由北京华夏新视科技有限公司（VisionNEXT China）主办，北京电化教育馆协办的"新视科技互联网资源访问管理论坛"在京成功举行。新视科技成功开发了针对企业的互联网资源访问管理系统"I'm 上网管理系统"，为提高企业网络资源利用效率，提供了一套有效可行的解决方案。

■ 方正科技开展世界杯校园推广活动

方正科技在世界杯期间进行了以"激扬青春校园行"为主题的方正科技全线产品校园推广、展示活动。在北京大学、北方交通大学等五所高校利用方正的众多数码产品，进行了与传统方式不同的世界杯新体验。



■ 讯怡公司献礼宋庆龄基金会成立20周年

日前，众多国家领导以及联合国开发计划署、联合国儿童基金会等4个驻华机构的代表和澳大利亚、法国、俄罗斯等17个国家的驻华使节及首都各界700多人汇聚一堂，共同纪念宋庆龄基金会成立二十周年，北京讯怡公司也荣幸地参加了本次宋庆龄基金会成立20周年纪念大会，并向基金会捐赠了120台i-Buddie移动PC。以表达讯怡科技以人为本，回报社会的企业理念。在此前结束的北京科技周上，i-Buddie移动PC也同样引起了各方面的高度关注。

■ EMC发布新战略



6月18日显示器知名厂商EMC在长城饭店召开主题为"E路飙扬 显跃新高"的战略及新品发布会，展示了企业经过资源整合和战略调整后的新形象，同时宣布实行相关性产品多元化策略，开始生产以显示器为核心的相关电脑外设产品；并推出最新产品"虚拟PC"，涉足IT网络应用领域。

言论

"对于Internet，对于电子商务，对于IT服务我们想明白了。"

——神州数码总裁郭为在2002财年誓师大会上的发言

"我从没说过要和比尔·盖茨比个人财富，比尔把世界分成两部分，一部分是比尔所拥有的，另一部分不是他所拥有的。比尔想拥有比所有人多的东西，我是站在全人类这边与比尔开战，不是我与比尔开战。"

——甲骨文总裁拉里·埃里森在北京谈他与比尔.盖茨的竞争

"当一个人将一只脚留在门外，一只脚放在门内时，大概没有这个勇气，但当他两只脚全跨进门时，他注定不再是旁观者，而是当事者，必须拿出勇气背水一战。LG如果能在中国发展成长，在其他任何地区也会做得很好。"

——LG（中国）总裁卢庸岳就LG大举进军中国的市场策略做解释

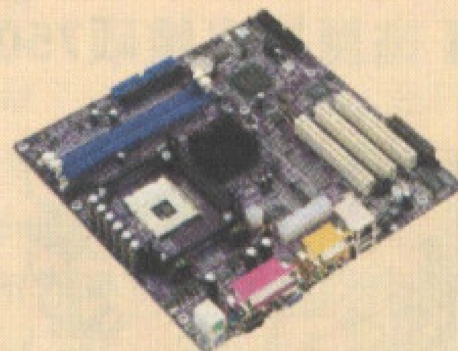
"我们将选择'开放'作为自己的战略，只有开放才有机会与垄断抗争，并最终战胜垄断。"

——金山公司副总裁雷军阐释金山的竞争战略

产品快报

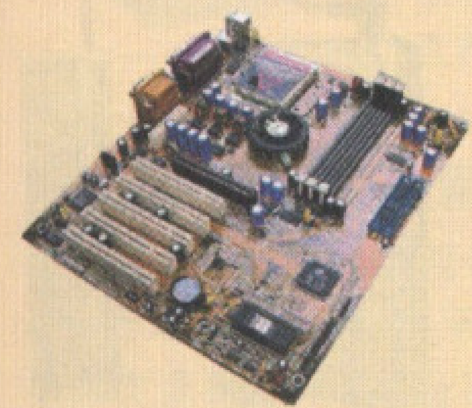
■ 本刊实习记者 冰雪之狐

■ 精英L4IBMGL2抢先登陆国内市场



近日，精英采用INTEL 845GL芯片组的L4IBMGL2主板在国内市场抢先上市，以配合合作伙伴英特尔在下半年的市场战略。精英L4IBMGL2采用Socket 478插座设计，支持 Intel Pentium 4中央处理器，前端系统总线最高达400MHz。集成AC97音效芯片和网卡 (Realtek 8100B)，主板设计有两个DDR DIMM插槽(184-pin)，最高支持可达 2GB 容量的内存 (DDR 266/200)。 扩展选项上有3个 PCI插槽，1个 CNR插槽。市场零售价为750元。

■ 艾崴推出新款AMD平台主板



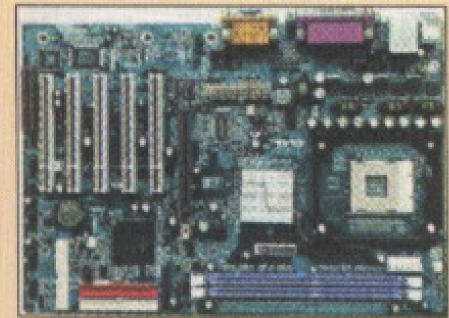
艾崴近日在暑期到来之际，针对最近发布的支持AMD Athlon XP处理器的XP333主板和P4D主板进行了促销活动。XP333主板采用ALI MAGiK 1芯片组，支持3条PC 2700/2100/1600 DDR SDRAM，最大支持容量为3GB。支持 266/200 MHz系统总线，支持外频调整，是市场中非常具有竞争力的产品之一。购买此两款产品，可获赠32MB USB移动盘。

■《东方光驱魔术师Ⅲ》正式登场



日前，光驱虚拟软件《东方光驱魔术师Ⅲ》登上暑期软件市场。该产品可创建23个虚拟光驱，设置任意指定盘符虚拟，选择进行快速压缩和全面压缩。并增强了虚拟光盘加密保护功能。支持ISO格式，且新增了ISO编辑修改功能。在视频制作方面，支持CD直接转MP3、VCD直接转MPEG4、虚拟光驱文件转成ISO格式，还支持制作加密的游戏光盘和多媒体光盘。是近期市场上极具实用功能的软件之一。

■ 捷波新款主板上市



捷波主板在暑期来临之际推出了捷波"传奇"系列主板，可以支持新款环绕耳机，享受环绕杜比音效。其中的"传奇E"主板支持ATA/133设备，该功能是利用第三方的ATA设备控制芯片来实现，将主板的兼容性发挥到了最大。

■ 维硕MX420显卡亮相暑期市场



维硕新近推出了采用了NVIDIA的GeForce4 MX420图形处理芯片的显示卡，采用NVIDIA的第二代光速显存架构，图形处理速度达到250MHz，优化了贴图流水线，进一步提高了画面质量。市场报价RMB 588元。

■ Borland公司两款新品出台

日前，Borland软件公司在京举办产品发布会，推出了Borland Delphi 6中文版以及Borland JBuilder 7。约200多名来自业界、新闻媒体以及长期使用Borland软件公司产品的人士共同参加了这一盛会，Borland软件公司亚太区市场总监Nick Jackson也亲临现场并介绍了Borland在整个亚太区的市场战略。

■ 英特尔推出一系列新型服务器产品

英特尔公司在6月下旬宣布推出一系列新型服务器 "建筑模块" 产品，这些产品是为OEM厂商和系统集成商专门设计的，包括服务器主板、服务器机箱、RAID控制器和服务器管理软件。这些新的服务器平台中部分是基于英特尔至强MP处理器和英特尔E7500芯片组。此外宣布推出的另一款产品是英特尔服务器管理软件5.1版。预计这些举措会对暑期的IT市场产生比较大的影响。

■ 台湾力弘推出网络摄像头

视频语音通讯是目前市场中的潮流之一，台湾省力弘公司近日亦推出一款数码网络摄像头—lifeview i-mage摄像头，该产品采用通用USB接口，50度旋转视角，30格/秒的动态画面捕捉，有简便的截图按钮，并具备连续拍照和定时快拍功能，支持TWAIN接口。其国内代理讯怡公司目前已经推出了该产品的两种型号100K FLY CAM和300K FLY CAM。

数字化IT

79%：据赛迪顾问(CCID)对国内网络安全软件产品市场的调查分析表明：2001年中国网络安全软件市场销售额为12.3亿元，比2000年增长了61.8%，比去年同比增长6.7%，创历史新高。预计2002年国内的网络安全软件市场将会继续保持高速增长势头，增长率将达到79%。

110亿：商业软件联盟(BSA)总裁兼首席行政官罗伯特·W·霍利曼先生来华访问时表示，盗版给软件版权拥有人造成的经济损失在全球范围内每年接近110亿美元。

500万："泛宏基集团"为10位主管出资参加标竿学院一年多的桑德博课程，每人的学费就高达50万元人民币，也就是说他们的学费总计高达500万元人民币。也许这就是商业时代的学费发展趋向。

1.7亿和530万：据信息产业部数据，到5月末为止国内手机用户数达到1.7亿人，自一年前压倒世界最大手机市场的美国以来，持续保持发展势头。每月平均有530万人成为新的手机服务用户。另外，有线电话和无线电话用户总共达到3.7亿人。

1：这是近日部分网上商城为争夺暑期市场推出的价格。"1元购物"的旗帜在风中飘荡。

86亿：中国移动出资86亿美元将安徽、江西、重庆、四川、湖北、湖南、山西、陕西等8个省市移动公司的股份收购，完成电信划分的重要步骤。

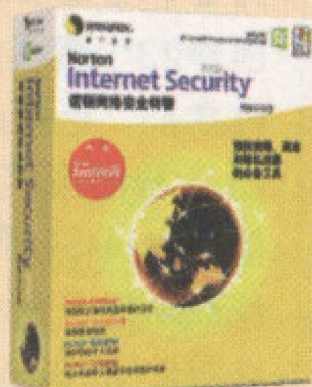
产品快报

■ 杰盟推出维硕7500LE显卡



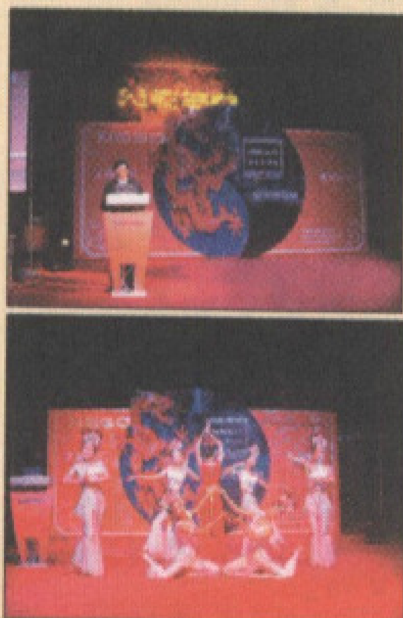
作为当今显示芯片两大厂商之一，ATI也加快了新产品的推出步伐。近期推出了一款针对中低端市场的价格更便宜的RADEON 7500LE显卡。市场报价 RMB 680元，与另一主要竞争者NVIDIA的产品已经形成了全面竞争的态势。

■ 新版诺顿防毒安全软件上市



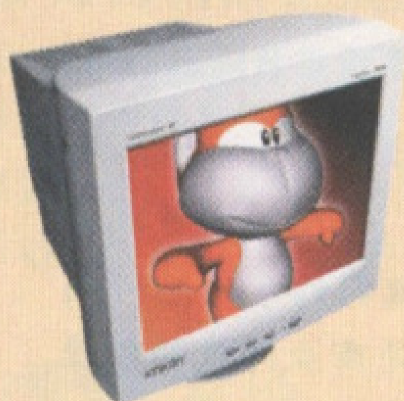
赛门铁克公司日前在北京发布了“诺顿网络安全特警2002中文版”，该产品提供了高度集成的在先安全和信息安全保密防护套件，包括诺顿防病毒、个人防火墙、隐私控制、家长控制及内容过滤等技术，还具备过滤网络广告，加速网络下载等辅助功能，与Windows XP完全兼容。非常适合现代的网络家庭。

■ NESO极光特丽珑太庙盛大产品发布会



6月10日晚，华旗资讯于北京紫禁城太庙举行盛大的NESO极光特丽珑新品上市新闻发布会，包括HD770A、HD786G、HD797P三款新品，发布会还同期推出NESO全新的显示器TD系列，以及全球唯一拥有“Memory Stick reader”（索尼记忆棒读取器）技术的显示器FD-MS系列。信息产业部陈冲司长、计算机世界传媒集团刘九如副总裁、新特丽公司总经理陈建利等均到会表示祝贺。

■ 金刚新品显示器上市



近日，金刚国际集团推出KINKON 17P96纯平显示器。该产品采用三菱17”钻石珑M²管，带宽203Hz，最高分辨率达到1920×1440，水平扫描频率（行频）96kHz，最高垂直扫描频率（场频）160Hz。该产品以高品质低价位为卖点，市场零售价1699元，进一步激化了暑期的显示器市场竞争局势。

■ 爱国者暑期再出新品



近日市场动作不断的爱国者又有新作上市:60GB的移动存储酷宝，以及40X刻龙刻录机。酷宝是目前全球容量最大的移动存储MP3播放器，采用用USB接口，存储速度为12Mbps，内部结构为液压平衡滚轴系列和硅氧盘片的抗震组合，是市场上专业和时尚兼具的数字视听产品之一。而刻龙刻录机刻录CD-R盘片的速度达到40X，同时刻录CD-RW盘片的速度高达12X，是目前刻录机市场最快的刻录速度，读取CD的速度达到48X，已接近市场主流光驱速度，市场报价695元，极具竞争力。



■ 美格显示器热闹登场

面对暑期激烈的市场竞争局势，美格也推出了810FD 19”纯平显示器和LV15”液晶显示器应对竞争。810FD 采用SONY特丽珑显像管，行频110kHz、带宽230MHz。保持了一贯的单键飞梭和黄金眼独有功能。而LV15”液晶显示器意味着“Live View”，推出的LV（FE561AT）是美格15”液晶显示器中的高端产品，着重体现了对使用者的体贴爱护，也是暑期高端产品市场的有力竞争者。

■ 清华同方推出 CD-R精装盘

清华同方光盘股份有限公司日前推出精装的24X CD-R盘片，50张一桶，桶上有明显的清华同方标志及速度标志，以方便广大用户识别。而清华同方的光盘也在近日通过了清华大学国家光盘国家工程研究中心的测试。这是该中心测试通过的唯一一种品牌的CD-R刻录光盘。显示了清华同方在光盘产品中致力做品牌，走高端的战略思想。

■ 飞天诚信推出新品“不可破解的加密锁”

近日，国内软件加密及网络信息安全产品供应商飞天诚信科技有限公司的新品“不可破解的加密锁”—ROCKEY5宣布进入市场。此次推出的ROCKEY5型加密锁内置了智能卡CPU，保证了硬件上最大强度的安全。ROCKEY5以智能卡硬件为核心，采用了自主知识产权的COS系统，在保证安全的前提下为用户提供了最大的灵活性、可扩展性。



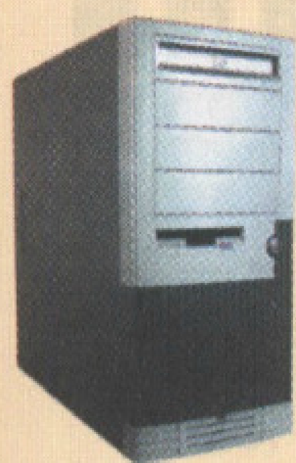
环球

日本:6月19日，日本最大的电脑芯片厂商东芝公司以及在日本芯片市场上排名第五的富士通公司联合公布，它们将联合各自的芯片业务，进军全球芯片市场。两家公司表示，这是鉴于当前电脑芯片市场竞争激烈程度空前，为节约支出，缩短研发周期，争取在下一轮与美国及亚洲其他地区的芯片制造商的竞争中取得胜利而采取的行动。有关两家公司芯片业务联合的详细条款有望在今年九月份出笼。

欧洲:知名电信企业沃达丰在最近的财政年度中削减了总裁克里斯.根特近2/3薪水，并根据股东的要求和建议，出台了新的薪酬政策的大纲。此前，德国电信公司在股东的压力之下，放弃了提供给高层执行官特殊经营权的计划。上个月，英国的审慎保险公司的上市公司也迫于压力，在股东们的强烈反对声中终止了原先的薪酬政策。种种迹象显示，网络科学经济的冬天尚未完结。

产品快报

■ 多彩科技系列产品抢占暑期市场



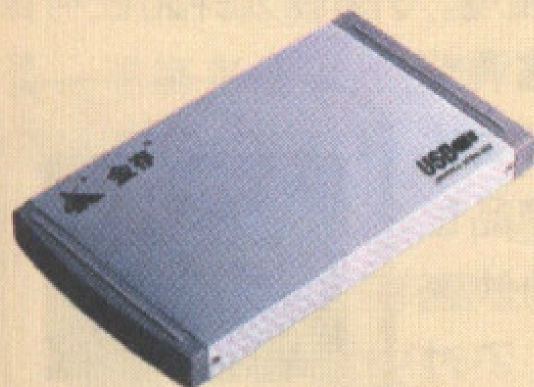

近日，多彩科技全力推出多种产品，其中S-80机箱在相关市场上具有相当竞争力，该产品外观尺寸495×255×510mm，内部架构设计合理，前置USB插口，音响接口及麦克风接口都充分考虑了消费者的方便。而同时推出的DLM305BP光电鼠标每秒钟可以跟踪1500次移动，定位准确，并支持编程设计，方便的实现各种功能。

■ 麦蓝科技力推新品音箱



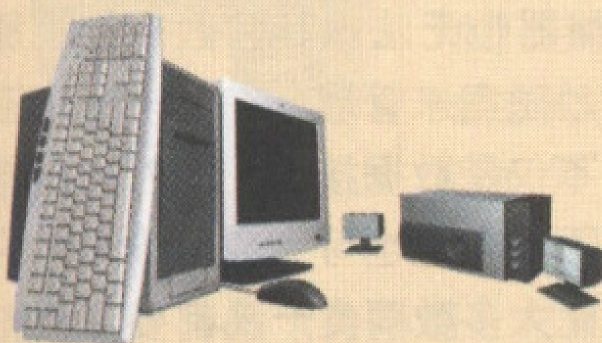
深圳麦蓝电子科技有限公司抓住暑期市场，在7月15日至8月15日举办麦蓝科技X系列音箱促销活动，由于其机箱、键盘、电源等外设产品在市场中已经建立了良好的形象，预计此次推广活动将取得比较好的市场效果。此外，新研制的microlab A-6301多媒体音响系列也已经准备上市。

■ 金存出台多种存储新品



近日，金存推出了小博士USB移动硬盘超薄系列新品。该系列新品拥有和金存小博士普通移动硬盘一样完整的体系结构以及内部配置，产品厚度 1.3 cm，重量180 克。支持即插即用。市场报价（RMB）：15G 1580元，20G 1780元，30G 2380元， 40G 3780元， 60G 6480元。此外，中科存储公司为满足高端存储用户的需求，又推出了一系列高端磁盘阵列存储器——金存8000。该产品将RIAD级、IDE转SCSI、冗余电源、所有部件均支持热插拔等高端技术应用到磁盘阵列存储器中，是高端存储产品的重要代表之一。

■ 海尔推出“带钥匙的PC”



海尔电脑暑期推出了健康超人1800电脑，该产品是海尔暑期的主打电脑产品，拥有在PC产品中首创的带锁机功能的USB接口存储控制器。家长们可以方便地用这把特殊的PC钥匙控制孩子的上机时间，使孩子们不会由于无节制地沉迷于网络。同时也可以作为电脑的安全钥匙，保护电脑数据的安全。该产品采用P4 1.7GHz CPU、Windows XP Home操作系统、256M内存、40G硬盘、10/100M自适网卡和USB光电鼠标。并带有大量随机应用软件。

■ 福日推出新品N620C移动PC

福日电脑近日推出了移动PC新品N620C，该产品在N620B产品的基础上加配了标准锂电池，选用1.2GIntel Celeron处理器，14.1英寸XGA的LCD屏幕，集成了共享32M显存的SIS显卡、301子卡和AC97声卡，内置软驱和24速的CD-ROM，以比较低廉的价格完全实现了家用PC的便携化转换。市场报价RMB 7699元。

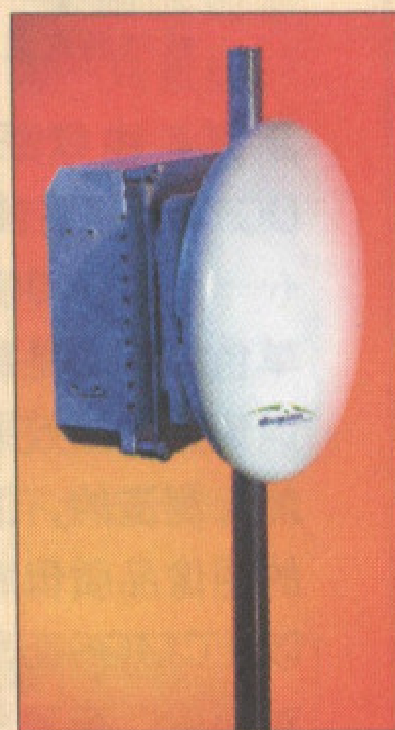
■ IT产品又掀“1元风暴”

从前的“红色正版风暴”大大拉动了正版软件市场。近日，深圳奇克强实业有限公司代理业盛科技的“赤兔”鼠标，又举行了“1元风暴”行动，5月1日—7月31日活动期间，消费者凭任何品牌(型号)鼠标+1元（RMB）即可到区域代理商那里，换取新款“赤兔”1602P鼠标一只。预计该行动在暑期会对相关外设市场形成比较大的冲击。

■ 明基暑期行动正式开始

明基BenQ近日对其CD-RW产品线再度作出重大调整。包括选定32X作为二季度主打，而逐渐淘汰24X。同时，明基正式公布了32速3210A的最新报价——599元，显示明基的暑期市场争夺战正式拉开序幕。随后又推出蓝色魅力LCD扫描仪套装、简报小精灵投影仪SL705、数码相机DC1300，以及基于教育行业的网络解决方案。显示了明基对于暑期竞争战略的全面规划和安排。

■ 奥维通发力宽带接入设备市场



近日，奥维通推出了WALKair3000系列产品，它可以满足运营商点对多点宽带无线接入的要求，能够提供34Mbps的电信级服务，该产品采用了高频谱效率技术、频率复用和动态带宽分配技术，可支持26GHz和28GHz频带，并可根据用户的设定，向不同的用户群提供不同的传输速率。为用户提供在线宽带互联网、企业内部网、虚拟专网、局域网互连接入、VoIP、电话、数据网络接入及视频会议等服务。

全国软件零售排行榜（2002年5月）

	应用类		娱乐类
1	KV3000杀毒王	1	魔力宝贝发财包
2	金山游侠	2	传奇一秒卡
3	瑞星 2002	3	石器来吉卡
4	豪杰超级解霸 2001XP	4	网星欢乐卡
5	金山毒霸	5	石器年兽包
6	诺顿网络安全特警	6	千年 Ⅱ——极乐洞
7	金山快译	7	半条命——反恐精英
8	金山词霸	8	倚天月费卡
9	东方网页王 Ⅲ 增强版	9	2002FIFA 世界杯
10	还原精灵 2002	10	GP 梦龙包

综合类

1	菜鸟网页E路通——Flash	6	轻松易点学电脑
2	超级兔子魔法设置	7	洪恩 GOGO 学英语
3	我被施了魔法——搞笑 Flash	8	轻松易点工具软件学堂
4	注册表 DE 魔法设置	9	PHOTOSHOP6.0实例学堂
5	新东方背单词 Ⅱ	10	我家我设计 2002 版

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2002年5月
售价：1280元
附件：快速安装指南、AAA电池×2、USB连接线、驱动光盘、软件光盘
推荐：既需要数码相机又需要摄像头的初级用户
咨询电话：010-88516888

眩目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

明基DC1300数码相机


精巧的包装

明基DC1300是一款面向初级用户的百万像素级数码相机，它有着非常新颖的包装——“CD宝”式的蓝色塑料圆盒。包装内珍珠白色的DC1300只有普通烟盒大小，重量仅60克（不含电池），非常便于携带。附送的颈绳也很漂亮，由绿豆色半透明的塑料制成，可以用它将DC1300挂在胸前。

DC1300使用单色的LCD及CMOS光学组件，但单色LCD只是用于显示相机的设置选项和状态，而不能预览拍摄效果。虽然CMOS和CCD成像器都是用硅加工制造的，但加工过程和构造却有很大不同。CCD的图像品质毋庸置疑，但设计和制造都比较复杂，所以比CMOS光学组件要贵很多；CMOS的成像原理相对简单，简单的电路和较少的部件使它非常省电。

由于DC1300不像普通相机那样“横宽”而是“竖长”，故更适合单手握拍，但对拍摄者的要求较高。CMOS光学组件的数码相机在光线不很充足时，轻微抖动就会造成照片完全模糊，所以照相时一定要拿稳，最好在自然光充足的情况下拍摄。本机预设了5种模式以适应不同的光线条件：自动、钨灯（白炽灯）光、晴天、阴天和荧光。但其实际适应能力并不很理想，特别在非自然光源下，往往需要闪光灯才较为清晰，且在暗光下照出的照片往往有较明显的噪点，这也是CMOS光学组件的一大弱点。



软件安装向导

明基DC1300的功能非常齐全：自拍、连拍、摄影、录音、摄像头一应俱全。摄影模式下它可连续拍摄90秒，并录制成AVI格式，尽管可以同步录音，但效果并不理想，始终掺杂着一种急促的“嘟嘟”声；不过录音模式下的效果却比较理想（可录9分钟），要好于一般的录音笔，我们推断是CMOS组件离麦克风太近而形成的工作噪音。DC1300作为摄像头也是十分理想的，不但可以达到640×480的高解析度，且速度快，资源占用率低，但仍要注意光线充足。它的最高解析度为1280×1024，采用压缩格式存储照片，根据照片所拍场景的不同，文件大小不一样，所以拍摄张数不固定，一般为80张左右。比较遗憾的是，无法在其内置的16MB闪存的基础上进行扩充。

DC1300的等待时间较短，开机1分钟无任何操作就会自动关机，而且无法调整这个设置。闪光灯充电时间也比较长，大约需要15秒钟。产品包装里有一本具备4种语言的快速安装指南，包括简体中文，不过内容比较简单。想得到翔实的说明就要查看应用程序的帮助，不太方便。安装驱动以后会有一个名为“E-media”的程序，只要电脑一接上DC1300，它就会自动创建一个目录并把照片拷贝到该目录下，尽管自动化程度很高，简单易用，但定制性不强，而且DC1300的存储器也无法像其它数码相机那样当做一个移动磁盘来管理。在与电脑相连时，USB接口不仅是数据接口，同时也是电源接口，所以不用电池也可完成传输文件的工作，这一点比大多数同类产品都要方便。



摄像头模式

DC1300附赠了ArcSoft VideoImpression 1.6、PhotoBase 2.0及Ulead DVD拍拍烧SE Basic这3套软件，都是简体中文版的。前两者分别用于简单的视频编辑和图片管理，而后者则可以让你轻松地将照片制成DVD或VCD 2.0格式的电子相册并刻录在光盘上。

编辑点评

这款产品从外观来看是非常酷的，操作简单、功能丰富而且很小巧。但产品定位略显尴尬，如果说它是一部带拍照功能的摄像头未免有点屈才，但如果说它是一部功能齐备的数码相机，它的拍摄质量又难以令人信服。所以DC1300更适合同时需要网络摄像头的初级用户，如果价格能更低一些，市场前景应该还是看好的。



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2002年6月
售价：218元
附件：中文使用手册、魔法轮软件、USB转PS/2转接头
推荐：笔记本用户及手型小巧的女士、儿童
咨询电话：0512-68251233

眩目度：
口水度：
性价比：



小虫

明基乖乖鼠

现在的笔记本电脑性能越来越强，大多数用户不仅仅满足于使用它来办公，而是进一步追求笔记本可以更方便地操纵，甚至闲暇的时候在上面玩玩游戏！这时，大多数笔记本自带的触摸板就捉襟见肘了，一只称手的鼠标可以将你从中解放出来，明基（BenQ）乖乖鼠正是为这样的用户量身定做。

虽然进入市场的时间不如罗技和双飞燕早，但明基鼠标在中国还是拥有相当一部分用户的。不过有一点必须提醒大家的是，零售市场上正品明基鼠标都是光电式的，机械式的全部是假货。明基鼠标出自苏州达方（DARFON）电子有限公司，该公司位于苏州新区狮山路98号，主要产品可以参考图1，该厂的笔记本电脑键盘产量居世界第一，2001年占全球产量的21%，以OEM居多。



图1

明基BenQ乖乖鼠有4种颜色，分别是红色火焰、蓝色海洋、金色阳光和绿色原野，我们拿到的是红色火焰。乖乖鼠的尺寸仅为85×52×30mm，对于习惯使用银貂的我，刚开始还真花了不少工夫去适应小巧的乖乖鼠。乖乖鼠是一只USB 1.1接口的光—电鼠标（电光鼠），外形十分小巧，它采用左右对称设计，同时适合左、右手用户；鼠标按键和后面板之间采用微笑曲线连接，使得乖乖鼠的外形更加具有亲和力；乖乖鼠在手握鼠标的位置两侧设计成内凹状，符合人手的形状，底板材料是半透明的，可以看到里面做工精细的绿色PCB板（图2）和一些元件（图3）。有意思的是，乖乖鼠的第三键（中间键或者是滚轮）也是半透明的，电路板上有一个红色的LED（发光二极管），在鼠标移动的时候就会发光，这时候就可以在第三键和鼠标侧面看到红光闪烁（其他乖乖鼠会有相应的颜色）。当然了，作为一只鼠标，用户更关心的还是它的定位和平滑程度，对乖乖鼠来说这只是小菜一碟，它拥有高达1500次/秒（dpi，也就是每秒钟取样1500次）的扫描频率，定位十分精确。光电鼠标在FPS游戏应用的口碑一向不佳，不过乖乖鼠是一只称职的游戏鼠标，由于扫描频率非常高，乖乖鼠可以在很快的移动速度下完成精确的射击定位，对于游戏玩家来说这是一个好消息。



图2


图3

驱动程序方面，乖乖鼠附带的是明基的魔法轮1.0版（图4），在实际使用中我们发现魔法轮和罗技的MouseWare相比，无论是功能还是界面上都逊色不少，不过这两个鼠标驱动程序都是可以互用的，如果同时安装这两个驱动程序的话，魔法轮会被整合到MouseWare的界面里。



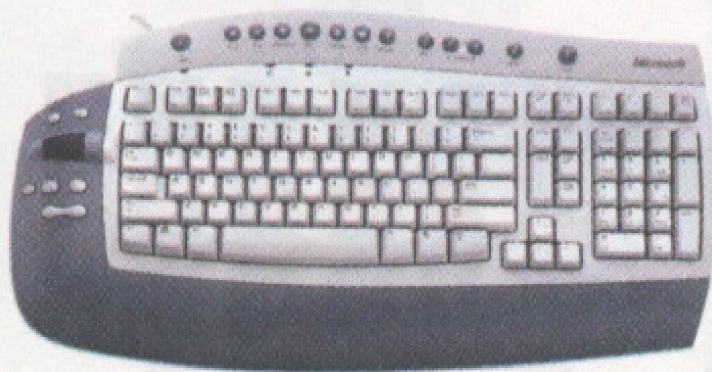
图4

乖乖鼠规格

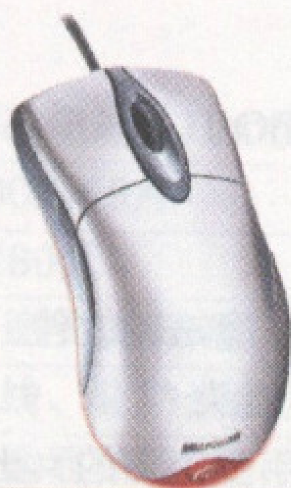
尺寸：85×52×30mm
重量：112g（带电缆）
Cable线长：1000mm线长+1000mm延长线
接口类型：USB（附PS/2转接头）
电气寿命：100 000小时
操作温度：0° C～40° C
操作湿度：10%～90%
按键使用寿命：1百万次
滚轮使用寿命：10万圈
机械寿命：100公里

编辑点评

在小巧玲珑的外表之下，乖乖鼠拥有1500dpi的扫描频率，这是绝大多数高端鼠标都望尘莫及的指标，由此带来了精准的定位和流畅的移动，也伴随着相对高昂的价格。不过乖乖鼠漂亮的外形和独特的设计，相信可以让众多美眉和小朋友们爱不释手。



眩目度：
口水度：
性价比：



眩目度：
口水度：
性价比：

厂商：微软（Microsoft）
上市：2002年7月（国内市场）
售价：499元/449元（IntelliMouse Explorer 3.0/Office Keyboard）
附件：驱动光盘、说明书、PS/2转换接口（鼠标）
推荐：注重手感的微软外设爱好者
咨询电话：010-82665500

晶合实验室 魔之左手

微软键盘和鼠标

最近，微软决定正式在中国大陆地区销售其电脑外设产品。严格来说，这次为大家介绍的两款产品已不能算是新品，无论是“Office Keyboard”还是“IntelliMouse Explorer 3.0”都已推出相当一段时间了，但作为微软硬件产品向大陆市场的试路石子，这两款产品却又是市场上迟来的“新品”。

从某种角度来看，微软的输入设备非常像罗技的一些产品，带有比较浓重的欧美风格，那就是外形虽然较大，但却很合手型（前提是用户的手也足够大）。Office Keyboard键盘便拥有非常符合人体工程学的曲面造型，它的键盘掌托是不可拆卸的，同时键盘左侧延伸出一部分作为Office办公软件中的快捷键：包括“切换任务”、“剪切”、“复制”和“粘贴”键，浏览器和资源管理器的“前进”、“后退”键以及窗口滚动轮。Office Keyboard键盘的前方上翘，在这个坡度上排列着多达12个快捷键，包括启动Word和Excel、上网、启动邮件程序、日历、文件管理、计算器、静音、音量调节、注销、休眠键等，而键盘上的所有快捷键都可以进行重新定义。

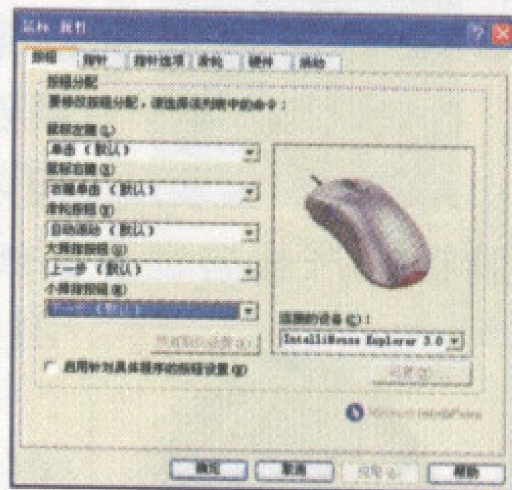
按键的手感是键盘用户最为关心的问题之一，微软Office Keyboard键盘的按键与低档键盘完全不同，其按键在敲击时弹性十足，感觉非常舒适，但却不会发出太大的敲击声。键盘上的Office滚轮则有些偏松，如果用力过大较容易滚过头。



键盘设置

Office Keyboard键盘重新设计了键位，在F1～F12的功能键上也集成了第二功能，使用“F-Lock”键进行切换。为方便经常进行数学运算的用户，键盘右侧的数字键区上方安排了等号、括号和消除键，并将中部功能键的键位变成了竖排方式。这款键盘的布局虽然发生了很大变化，但我们在使用中感觉它设计得很合理，在进行文本处理，特别是使用Office办公系统时，用户的工作效率会有相当大的提高。由于Office Keyboard向左侧和前部的扩展较大，整个键盘所占的面积也相应扩大，我们发现在一些较小的电脑桌上，这款键盘甚至根本无法放入键盘托架。

同Office Keyboard一样，微软IntelliMouse Explorer 3.0鼠标也是令很多电脑用户垂涎的电脑输入设备。这款光学鼠标拥有高达6000次/秒的扫描频率，可保证鼠标在快速移动中时仍能精确指点目标。这一点对于游戏玩家来说是非常重要的，特别是在即时战略和设计类游戏中，稳定、快速和准确的鼠标将是制胜的重要法宝。



鼠标设置

这款鼠标的外形为右手操控优化，因此不太适合左撇子玩家。它共有4个按键和一个滚轮键。侧面的拇指位上有两个较小的按键而不是传统的单个按键。这些按键均可以通过设置程序进行重新定义。

IntelliMouse Explorer 3.0鼠标的按键比较松，但弹性不错，可以弥补这一缺陷。作为光学鼠标的通病，这款鼠标也比较轻，由于没有像罗技光学鼠标那样加强配重，因此刚开始使用时会感到有些“飘”，但适应这种感觉后便会感到鼠标运动非常轻快，丝毫没有粘滞感。

编辑点评

虽然进入中国市场较晚，且在市场影响上远远落后于竞争对手，但是实力超强的微软每一次都会在自己涉足的领域取得令人瞩目的成绩。不过，由于现在的产品定价远远超过了一般消费者的承受能力，相信近期内绝大多数的电脑用户还无缘享受这些优秀的微软产品。



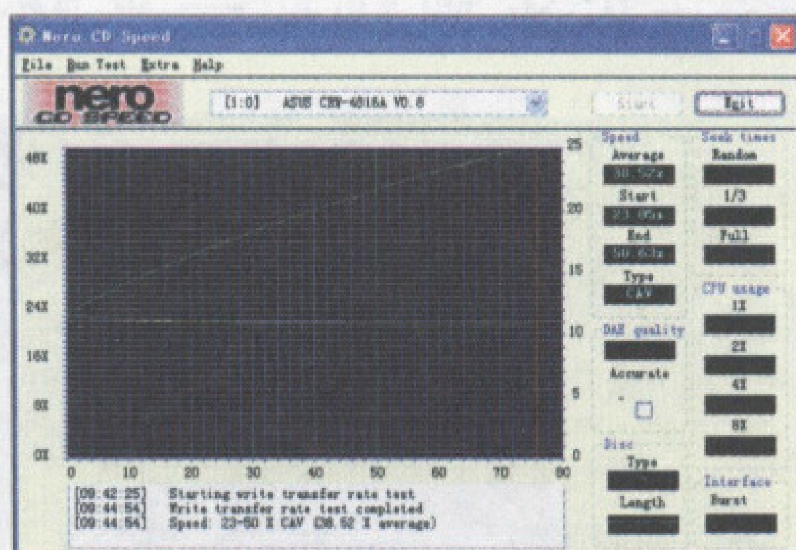
厂商：华硕电脑（ASUS）
上市：2002年6月
售价：1080元
附件：快速安装指南、用户手册、Nero Burning Rom软件、IDE线、CD音频线、4颗紧固螺丝、紧急弹出插针
推荐：追求极速刻录的高级用户
咨询电话：010-65542784

眩目度：
口水度：
性价比：

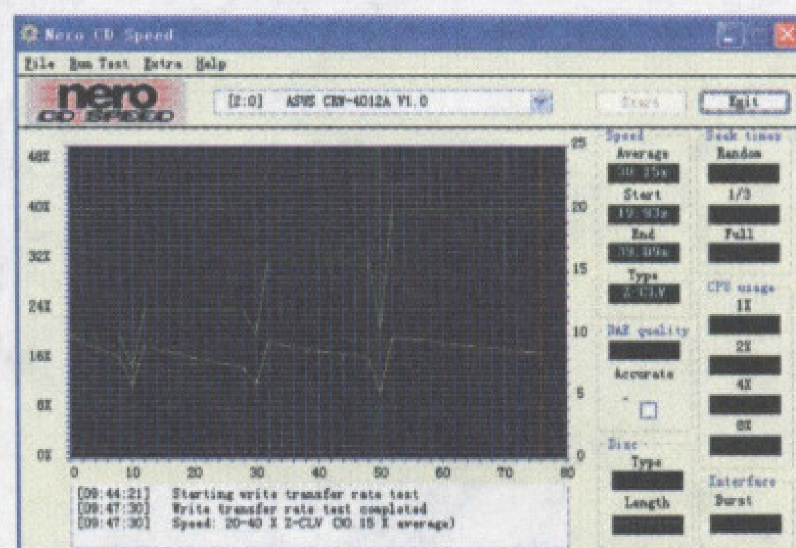
晶合实验室 iCat

华硕48×刻录机

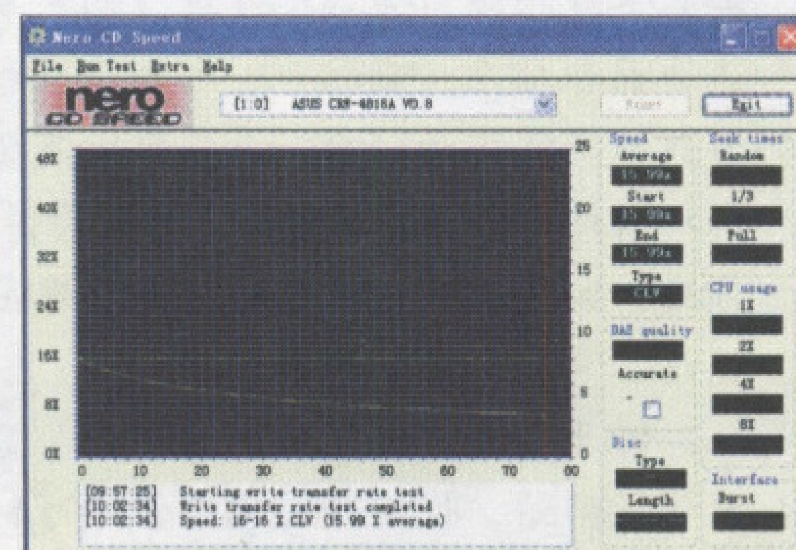
华硕的40×刻录机上市还不到3个月，其48×的（CRW-4816）又“整装待发”了。其实，自从24×刻录机上市以来，大多数新款刻录机并未给我们带来太大惊喜，即便是华硕40×的也是如此。因为就像高速光驱那样，高速刻录机标称的只是最大速度，而且是分段提速，只有在刻录的最后阶段才会达到最高速，故平均刻录速度的实际提升并不是很明显。不过这次的4816A有所不同，它采用了CAV（恒定角速度）及P-CAV（部分恒定角速度）的刻录方式，无论选择以多少速刻录，它都以同样的角速度工作，这样在低速刻录时也会很快提升到最高速度，之后便采用等线速度的方式完成后面的刻录工作。因此，平均刻录速度有了明显改善，也就是说即使用它以32×刻录也会明显比以往的32×刻录机快不少。



华硕48×刻录机的模拟刻录曲线，速度一路线性提升。



华硕40×刻录机的刻录曲线，采用4段加速。



CD-RW的刻录曲线。

4816A只有用低于标称值的速度刻录时才会用到P-CAV方式，而当用48×盘片刻录时就用CAV方式。用Nero CD Speed 0.85e进行测试时，我们甚至发现4816A在刻录650MB以上容量的CD-R时，结束速度会超过48×，达到50×！不过，给我们带来快感的同时，高速也带来了忧虑。众所周知，16×以上的刻录机之所以采用Z-CLV的刻录方式就是为了提高高速刻录的稳定性，它将加速过程分3个阶段，而华硕40×刻录机更是将加速过程分4个阶段，所以4816A的这种快速加速的刻录方式无疑提升了对盘片的要求。但这种做法并非华硕首创，雅马哈刻录机就一直坚持用CAV的刻录方式。实际刻录测试时，我们用了三四种牌子，刻了不下10张CD-R盘，并未发现有刻出的盘无法读取的情况。

尽管华硕提供48×的刻录盘，但考虑到市场上还很难见到这种产品，我们从用户角度出发，还是选择了700MB的清华同方32×刻录盘进行实刻测试。实际刻录时，这种盘完全可以超到48×，刻录数据容量为699MB，共6814个文件，加上刻录时“导入导出”的时间共用2分28秒，而真正刻录数据的时间只有1分56秒。这个成绩比上次测试的华硕40×的3分36秒快了不少（而且上次刻录的数据仅为618MB）。

4816A的复写速度达到了16×，仍采用CLV的刻录方式，从测试曲线来看相当稳定，基本达到标称速度。实际刻录测试采用和CD-R测试一样的数据，含“导入导出”的刻录时间为5分44秒，实际刻录数据时间为4分58秒。这样的速度已远远超过闪盘和USB 1.1接口的移动硬盘，而且CD-RW光盘既不怕摔又便于携带，无疑是现在最廉价也是最理想的移动存储方案。

编辑点评

我们并未发现这款华硕CRW-4816A存在兼容性方面的问题，由于采用了新的刻录方式，它的性能令人非常满意，作为48×刻录机算是名至实归了，不过读盘能力、噪音控制及抗震方面仍有待改善。

差一点就摔下去了
——网吧整顿行动正在进行

■ 本刊实习记者 Aflyingfly

亲爱的朋友们，愿你们在天堂里幸福

——6.16火灾现场前一束鲜花中的纸条上如是写

序言

网吧，作为上世纪90年代才出现的新生事物，这几年内发展极为迅猛，据相关部门的粗略统计，到2001年，全国网吧的总数已达40万家。无可否认，网吧对于网络知识的普及，对于IT经济的发展都起到了不可忽视的作用。然而伴随而来的负面报道也在日益增加，其中尤以青少年痴迷上网而导致的各种家庭及社会问题居多。恶性事件屡见报端，也使我们的父母师长对网吧日益深恶痛绝，比较激进的“关闭所有网吧”的呼声也时有出现。

5月16日，新华网刊发了这样一条新闻：

网吧将限制未成年人自由出入

16周岁以下的未成年人进入“网吧”等互联网上网服务营业场所，必须由其监护人陪伴；未成年人在国家法定节假日及寒暑假每日早8时～晚20时进入网吧，在线时间不得超过3小时；不得容留未成年人夜间在“网吧”上网。

这是文化部日前出台的关于加强网络文化市场管理的通知中的新规定。按照最新调整的互联网有关管理部门职责分工，文化部负责对利用互联网经营艺术品、音像制品、网络游戏、演出活动及“网吧”等互联网上网服务营业场所的日常监督，并实行经营许可证管理。为此文化部增设网络文化处。负责全国网络文化市场的规划、建设和管理。

按照这一通知规定，“网吧”必须实行消费者入场登记制度和场地巡查制度（今后进入“网吧”需持身份证等有效证件进行登记），不得在中小学校周边直线距离200米内开设“网吧”，不得设立集中经营场所或集中经营街区。如违规让未成年人进入的，由文化行政部门吊销文化经营许可证，场所法定代表人和主管人员三年内不得从事“网吧”等互联网上网服务场所的经营活动。

文化部将于2002年5月10日至10月1日在全国开展“网吧”专项治理行动，对“网吧”等互联网上网服务营业场所进行彻底清查，清除各种有害信息，重新审核登记。文化部要求各地根据当地实际情况，制定本辖区内网吧的计算机设备总数及占地面积标准。直辖市、省会城市和计划单列市的每一场所计算机设备总数不得少于60台，直辖市、省会城市和计划单列市以下的地区每一场所计算机设备总数不少于30台，每台计算机占地面积不得少于2平方米。如经审核整顿后仍达不到规定条件的一律关闭，无证经营的将提请工商管理部门取缔。


无名者献上的鲜花

对于利用互联网经营艺术品、音像制品、网络游戏、演出活动的单位或网站，将实行文化经营许可制度。文化部将迅速查清利用互联网经营文化产品和传播文化信息的单位或网站的情况，严厉打击网上经营走私、盗版音像制品和假冒伪劣及侵犯他人著作权的艺术品的活动，坚决清除色情、赌博、暴力、愚昧迷信的网络游戏。

这条新闻在网上引起了巨大反响，无数网民对这一通知发表了各自的看法。很多人都觉得网吧早就该走上正规的道路了，但也有一些网民对此表示了不满。显然，这种争论在网上并不鲜见，但记者更关心的是，这次执法整顿的收效如何，并开始积极搜集材料，准备对这次的专项治理进行专题报道。虽然这次治理引起了业内绝大多数人的关注——不仅仅是网吧老板和他的客人，还有媒体和厂商，但是我们的生活仍然平静地继续着，附近的网吧还在开着，不管合法的也好，不合法的也好，依然是昼夜满员、风平浪静，直到6月16日的那场大火……

差一点就摔下去了

6月16日，周日。记者正在编辑部里为专题收集相关资料，南昌一位朋友突然打来的电话打断了我的思路：“你们那里出事了！中央电视台刚刚报道的，今天凌晨，海淀区学院路的蓝极速网吧着火，烧死了24个人！”震惊之下，记者当即打电话给同事冰雪之狐，约好马上出发，到现场去看看。记者从编辑部出发，火速赶往事发地点。原以为只要知道“学院路蓝极速网吧”就很容易找到，何况出了这么大的事情。谁知道到了才发现不是那么容易，虽然已是中午，距离事发已差不多10个小时，但在记者问路时却几乎没几个人知道这件事。

找了一个多小时，问了无数人之后，记者终于想到一个好办法，就是找一家网吧询问。相信作为同行，应该对这件事情会有耳闻。果然，老板告诉了我们确切的地点，但就是这样，抵达现场还是颇费了一番周折。

到了现场之后，远远便可看到熙熙攘攘的人群，记者迅速扫描了一下周围的环境，起火的地方是一幢三层的小楼（后来得知是违章建筑），夹在两幢较高的居民楼之间，一楼是仍在营业的多间小饭店、日杂店。警察在小楼南面布下了封锁线，禁止任何人进入，可以看到许多前往采访的同行被阻拦在封锁线外，记者摄影也被制止。记者也只好向附近的居民询问情况，听他们描述当时的情景。一位姓刘的大妈痛惜地说：“火是1点15分烧起来的。当时在打雷，我们都没注意，后来听到有人在呼救，再往外看，那边已经烧红了半边天，楼顶上的火有几米高。于是我们就赶紧打电话报警，后来警察就来了，消防队员也来了……那些孩子真可怜啊，死的人用黑色的塑料袋装着，一排一排地摆在那里……”

另一位中年男子则指出：“这家网吧原来开在那边（他指了指南边一个正在拆迁的地方），一个多月前才搬过来的，有90多台电脑，那天晚上有30多个人在上网。出了事，我们都很难过。但是这栋楼本来就是违规建筑，这么久都没人管，网吧的牌子就竖在外面，这里每天上百人



被绿纱围起的事发现场

进进出出，我就不信没人看见，政府怎么也不管管？等出了事，死了人再来搞行动，还有什么用？”

记者发现现场的后面，也就是楼北尚未被封锁，于是便到那里观察。这时发生了一件很有意思的事情：记者和冰雪之狐看到一个门牌“晓蕾文化休闲中心”，另一个则是“台球 网络 酒吧”字样，以为上面便是失火的网吧，可是当记者二人沿着通道上到二楼，看到的却是一个正在营业中的小网吧，旁边贴着一张红纸，上面写着“每小时2元，通宵10元”。当网吧老板看出记者不是来上网时，便大声喝斥着把我们“请”了出来。实在没有想到，隔壁的蓝极速网吧发生了惨剧，警察就在楼前巡逻，这家黑网吧竟然还在公然营业！

虽然楼后没有被封锁，却没有可以上去的路，只能看到被烧黑的后窗，许多同行都在远远地拍照。直到有两名中学生从上面爬下来，据他们说是经常在那里上网的学生，那天晚上走得早，没有遇上起火。有同行见他们身手敏捷，便将相机交给他们，请他们上去拍几张现场照片。记者也想办法上去查看现场，但攀爬的时候却险些出了意外。

亲眼看到现场的震惊，此刻仍深深铭记在记者的脑海里，它只能用“惨不忍睹”来形容。虽然消防队员和警察已处理过，留



数名生还者的逃生处



出事现场旁的另一家黑网吧

下的只是被烧黑的显示器、凌乱的桌椅、被救援人员撬开的铁栏。这一切都不禁让人想起，就在这天的凌晨，当北京城还在沉睡的时候，有24个年轻的生命已在此逝去。他们惨烈的呼救声犹在耳畔，他们在铁窗前拼命挣扎的身影似乎就在眼前。

像蓝极速这样的网吧，在我们身边实在太多太多了。在编辑部的附近有，在北京还有，在全国各地的每个角落都有！记者为了查看现场，差一点就摔下去了，可是在那场大火中，黑网吧蓝极速已经摔下去了，24个死者已经摔下去了，全国还有无数像蓝极速这样的网吧，无数一样的青少年，他们就是在墙角挂着，现在没出事，但随时都可能会摔下去。

截止到记者发稿时，又有一名伤者在医院中不治身亡，至此在本次“6.16”事件中丧生的死者已达25人。据悉，其中有多达11人是北京科技大学的学生（预科班9人，本科生2人）。起火的原因也已查明，原来是人为纵火。因与该网吧管理员吵架，一气之下买来汽油纵火的两名中学生，一个13岁，一个14岁，已被抓获归案。面对他们的将是法律的制裁。

目前北京的网吧整治行动仍在进行中，所有网吧都已停业整顿。

愿天堂里依旧有鸟语花香，愿受伤的心灵都能得到宁静和安详

——第二束鲜花上的留言

挂在墙角的网吧

尽管全国各地不断传来未成年人在网吧出事的事件，尽管不久前南昌一名高三学生因为玩游戏而猝死在网吧，但谁也没想到，这场大火会来得如此凶猛，一下子就夺走了24条生命，会让如此多的父母失去儿女。“6.16”事件之后，各大新闻媒体都作出了多方面的报道，统计报告指出，在北京共有网吧2 400多家，其中证件齐全、合法的正规网吧只有200家左右，剩下的2 000家全是类似蓝极速这样的违规网吧——这还只是个保守数字。遗憾的是，这样的网吧往往就开在我们的身边，而我们却熟视无睹。



第二束鲜花

在全国有多少这样的网吧存在，可能谁也拿不出一个具体的数字，说起网吧，我们印象中往往是在狭小漆黑的空间里，拥挤地排放着十几二十台电脑，烟雾缭绕中有很多中小学生在玩游戏，或在网上聊天。又有几个网吧的环境是符合管理规定要求的那种标准呢？

为什么会有那么多黑网吧？为什么那些黑网吧的老板不顾国家一再重申非节假日不准16岁以下未成年人入内的规定，让大量中小学生流连其中，甚至采用打折、赊帐、提供食宿的方法使自制力弱的中小学生长时间滞留？如果所有的网吧都严格遵守了文化部《加强网络文化市场管理的通知》以及之前公布的《互联网上网服务营业场所管理办法》相关规定，又怎会发生南昌高三学生几天几夜玩游戏而猝死、一场大火烧死24人的惨痛事故？

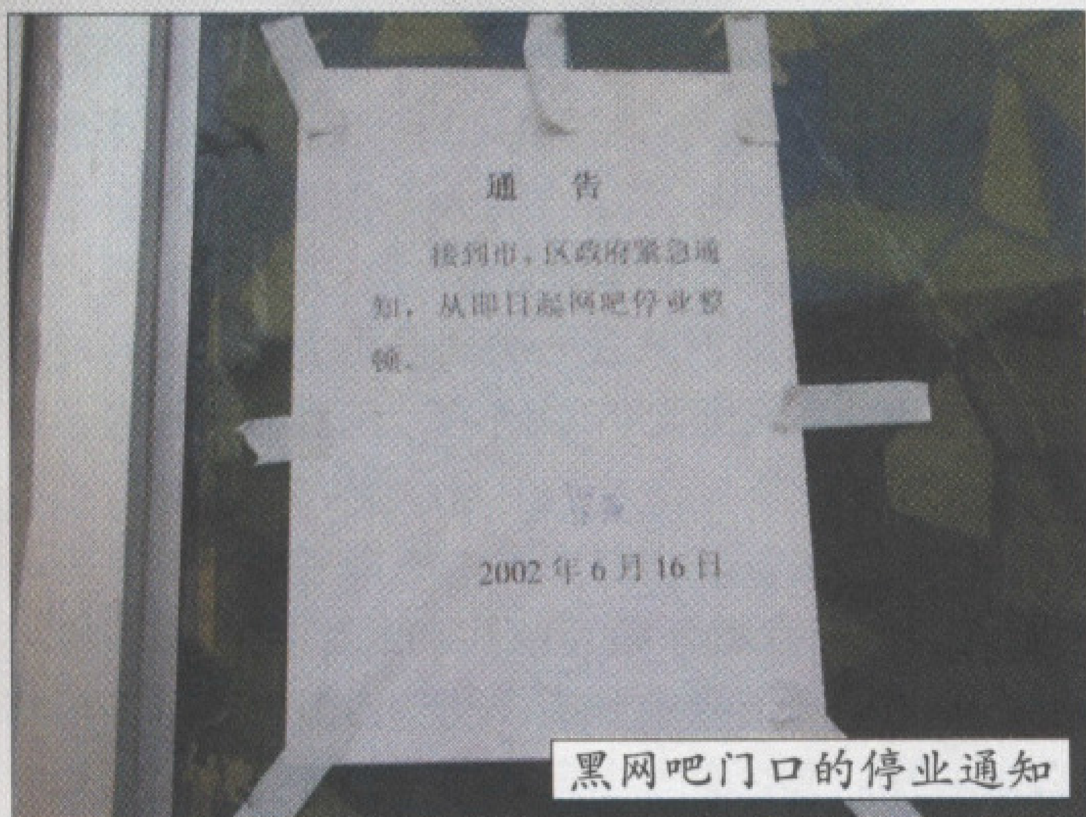
6月20日，记者走访了一家黑网吧，并与该网吧老板进行了一番较为深入的交谈。这家网吧没有任何证件，设在临街的一个门面里，外面是餐馆的招牌。由于“风声紧”（网吧老板语），该网吧已关门停业，门上贴着“接到市、区政府紧急通知，自即日起网吧停业整顿”字样。

“等风头过了再开。”网吧老板说。记者四处看了一看，坐下与他闲聊。这家网吧面积大概70多平方米，有60台电脑，布局和起火的蓝极速网吧差不多，分成几个房间，每个房间都沿墙排着一排电脑。没有任何消防设备，到处都是密布的线路，也没有见烟灰缸，可以想象一旦随意抛撒的烟头点燃电线，会在这个拥挤的网吧里引起怎样一场大火。

网吧前面更是只有一扇小门，只能容一个人出入。当我提到这一点时，网吧老板毫不在意地说：“我这算什么，你看哪家不是这样，象我去过的飞宇一个分店，一个地下室里500台电脑，也只有一个出口，比我这大不了多少。检查了多少次，还不是没事？”——起火的蓝极速网吧就是这样，唯一的正门晚上被锁，窗户上则安装了粗粗的铁杆，起火后里面的人无处逃生，最后被活活烧死。

记者有意把话题往起火的蓝极速上引，网吧老板终于说出一句心里话：“唉，那些学生死得真是惨。我以后晚上再也不敢锁门了，不然出了事就……”——看来包夜锁门已成了多数网吧的通病。

当问及网吧是否有中小学生来玩时，网吧老板



黑网吧门口的停业通知

毫不迟疑地说：“我这里来上网的70%都是中小学生，要不是图这个，我干吗把网吧开在这儿啊？没有哪个网吧会不让学生来上网的。”——文化部《关于加强网络文化市场管理的通知》明确规定，不得在中小学校周边直线距离200米内开设网吧，该网吧离最近的一所小学直线距离不到100米。

当记者指出有相关规定时，网吧老板笑着说：“规定？据我所知，每个学校附近起码有5家网吧，大的学校旁边十几二十家都有。”——这一事实已被我们在各地的信息员证实。在全国各地，网吧几乎都是以大中小学为中心成辐射型分布，其目的可想而知。中小学生本来自制力就弱，在面对网上缤纷的诱惑时，很难控制住自已，再加上某些黑心老板的只管赚钱，不计后果地纵容中小学生长时间滞留网吧。这也就不难解释为什么像逃学上网、通宵不归一类的事件屡屡发生了。

“6.16”蓝极速事件发生了，在全国数十万家网吧里，它只是一个偶然，但事实上又是一个必然。从我们所了解到的情况看，几乎每个网吧都存在这样那样的问题，出事是必然的。而在什么时候、在哪家网吧出事，则是偶然。这就是采访中北京网图网城的总经理俞晖的见解：“必然中的偶然。”

网图网城是记者本次专题中一个很重要的调查对象，这不仅因为它是北京数一数二的大型网吧，更因为它是合法网吧的典型代表。该网吧的负责人表示，出现蓝极速网吧着火这样的恶性事件是我们不愿意看到的事情，非常痛心，网吧的治理是必须要进行的，网吧经营一天不走上正规化道路，网吧的尴尬处境就一天得不到缓解。

记者看到，网图网城这样的合法网吧，也在这场波及全城的整顿行动中停业了，一直要到整顿完毕后才能再开张。但是作为一家商业场所，每停业一天，都要损失大量收入，这是无可置疑的。从逻辑上讲，合法注册的网吧，在安全、管理等方面就应该是合格的，管理部门也是该定期对之进行例行检查的，但遗憾的是恐怕目前这些网吧还是不能达到这一“合格”标准。原因是多方面的，网络本身就是一个开放的、不便于监督的环境。不知合法网吧何时才能真正“合法”。

在墙角生存

当我们谈及网吧时，常常会拿国外的情况作对比，说美国的孩子怎么不会因为网吧出事，韩国的网吧又是如何如何好，以此来为网吧辩解。诚然，网吧本身并没有错，出错的是网吧的经营者，他们没有严格按照国家相关规定去做，或者说某些网吧经营者为了牟利，甚至有意违背相关规定。正是这一部分网吧经营者令整个行业背上了沉重的包袱，让整个社会对网吧的印象每况愈下，多次出现“关闭所有网吧”的呼声。

一位著名学者语重心长地说：“网吧生病了。”是的，网吧的确生病了，病得还不轻，不能再像以前那样，靠一次次突击检查，靠一次次停业整顿来暂时止痛，真正需要的是对症下药，是标本兼治，才能从根本上减轻父母老师的烦扰，清除困扰整个社会的隐患。

事实上这些年来，国家、省、地区有关部门针对网吧的行动、检查都有过许多次，然而黑网吧并没有因此消失，反而滋生得越来越多，越来越隐蔽。这就令人不禁想问：“违法网吧到底是怎样存在并不断壮大的？”

第一个答案，是需求

有需求才有市场，黑网吧之所以迅速蔓延，屡禁不止，人们对网络知识的渴望，对上网的需求是一个重要因素。众所周知，中国还是一个发展中国家，人均年收入仍然很低，换句话说，就是平均起来，我们每个人一年赚的钱可能都不够买一台国际基本配置的电脑（1000美元），再加上沿海与内地的经济发展不均衡，像广州那样的发达城市，家庭拥有电脑的比例都不超过半数，其他较为落后的地方就可想而知。但电脑时代、网络时代的到来又是如此不可抗拒，人们对上网的需求非常大。据一份不完全统计，截止2002年，我国上网人数已达5 000万人，而在这个人群里，没有自已的电脑，在网吧上网的超过一半。

另一方面，在家上网的高额开支以及拨号上网的速度限制，依然是人们拒绝在家上网的一个原因。虽然在经济发达地区，1、200元的网费对人们来说算不了什么，但在内地大部分城市，人们的收入仍然不多，可供上网的开支就更少。虽然ADSL宽带已开始走进人们的生活，但仍然只局限于少数大中城市，大部分地区要上网还是只能靠拨号，56k的速度就连页面浏览都成为令人头痛的事。这就促使许多人走进了网吧。

游戏则是另一个原因。网络游戏及联机游戏的盛行，也促使了网吧的迅速发展。但这并不说明就是游戏的错，娱乐是人们的正当需求，到网吧玩游戏和在家里玩游戏并没有本质上的区别。这和到卡拉OK厅唱歌、到舞厅跳舞、去体育馆打乒乓球一样，可以成为人们正常生活的一部分。有区别的是节制与沉迷。

可以看到，并没有成人因为玩游戏而出事，出事的往往都是自制力弱的未成年人。在这个问题的责任上，记者在上期专题中有详细阐述。父母的教育方式，我国现行的教育制度都存在一定问题。孩子的天性是爱玩的，谁都有过童年，谁都有过那种在外面玩得太晚，回家被父母责骂的经历。只不过我们那时可能是在玩泥，打水仗，而现在的孩子则把玩的场所换成了网吧。光靠到网吧去抓是没有用的，反而会让孩子产生

逆反心理，只有适当的引导才能产生良好的效果。

据最近天津市统计的数据显示，虽然该市中小学生家庭电脑普及率只有23%，但有64%的中小学生已经上过网，52%经常到网吧上网，其中有14%的中小学生承认自己利用一切休闲时间上网。虽然多数家庭能给孩子的零花钱都不多，经常也就是一元两元，但庞大的总数综合起来，却购成了一个巨大的需求市场。

这个数值也从另一角度证明了黑网吧的存在，庞大的需求意味着高额的利润，这足以使许多人铤而走险。经济规律告诉我们，需大于供时，消费者往往会失去应有的甄别能力，只在乎数量而忽视质量。而目前正规的、合法的网吧数量与相对的大量上网需求相比，可以说微不足道。这也是为什么北京有200家正规网吧，黑网吧却多达2 200多家的原因。而几乎所有的城市都不例外，黑网吧的数量往往是正规网吧的数倍甚至十几倍。

第二个答案，是利润

马克思曾说过：“一旦有适当的利润，资本就大胆起来……有50%的利润，他就铤而走险；有100%的利润，他就敢践踏一切人间法律；有300%的利润，他就敢犯任何罪行，甚至冒绞首的危险。”

开网吧的利润到底有多高，这是一个一直让记者迷惑不解的问题，粗看起来，一家网吧和一家游戏厅没什么区别，同样要交房租，水电，先期投入很大，是一个风险与机遇并存的行业。然而前面提到的那个网吧老板的一席话，令我茅塞顿开：“开网吧的，只要不是白痴或者有病，那是稳赚不赔的。你说现在还有哪个行业是稳赚的？”

为了佐证他的话，网吧老板还特地和我算了一笔帐：“用一家20台电脑的网吧来算，每小时收费3元，每台电脑一天大概有10个小时有人上，这样算下来可以收入差不多600元，一个月下来是1.2万。去掉水电房租，可以赚8 000元，一年就是9.6万元，寒暑假生意还要好！”这样的高利润，无怪乎会吸引越来越多的人投身这个行业了，这恐怕也正是网吧风行的原因之一吧。

而这一切，都是在“黑”的情况下获得的。如果一家网吧正规化，首先开始的投入就要加大，场地要扩大，装修费用就不会少，房租也会相应增加，还有相关消防器材，每个月税务局要交税，文化局有文化管理费，工商部门有工商管理费，这样计算下来，开支会大大增加。

是否网吧一旦正规化，就无法赚钱了呢？我们依旧来算一笔帐，这是广东某地的一个开过黑网吧的朋友告诉我的：“这边税务每台电脑每个月要交60元钱，文化每台每月30元，工商管理费每台每月30元，公安那边虽然不用每月交钱，但也得照顾到了，否则如果他们来查一次就得罚个几千。这就是一家正规网吧要交的，这样算起来，我还不如开黑网吧，只要花点钱打通路子，什么都省心了，赚的钱也更多。”

为了赚更多的钱，他们不会花钱去关注消防安全，他们会在一个小房间里尽可能多地塞进几十台电脑，他们会默许顾客访问一些本不该访问的网站，他们会躲进隐蔽的居民区里，避开检查的风头，他们会在包夜时锁门去睡觉，不管里面发生了什么事。我们身边有多少家这样的网吧啊，我们又有多少人曾在这样的网吧里呆过！我们很幸运，没有从墙角上摔下去，而摔下去的人，他们已经再也活不过来了！

当我离开那家黑网吧时，网吧老板还跟我开玩笑地说：“如果我胆子大，这个时候还敢开门，就是收10元一小时也会有人来上网的。想上网的人多着呢！”

有谁愿意在墙角挂着

前几天，有位记者同行在报纸上发出了尖锐的质问：“北京的2 000多家网吧有90%是黑网吧，难道我们的四个主管部门：工商、电信、公安、文化竟然没有人知道它们的存在？”

真的没有人知道它们的存在吗？不，不是的，就像那家起火的蓝极速网吧，离派出所不过100米的距离，门口还挂着醒目的招牌，整天人来人往。又如那旁边的另一家黑网吧，警察在前面巡逻，它在后面营业，记者第一次到那里，就马上看到它的存在，难道相关的主管部门就看不见吗？事实上，就在北京开始对全市的黑网吧进行停业整顿的第二天，基本上所有的网吧被关闭殆尽。这也佐证了它们的存在并非无人知道。或者可以说，它们是阳光下的黑网吧。

“有谁愿意开黑网吧啊，但公安那边的证难办，我申请交上去三四个月了还没动静。我花了这么多钱，电脑不能在这里空摆着。最后还是托了熟人帮忙说情，才给批准的。”湖南一个正开网吧的朋友在电话里这样对我说。

“文化部的管理规定里不是说一个月内就该答复吗？”

“规定？什么规定？哦，你说的是文化部那个，好象有说过，可从来没见过具体内容。”

“管理部门没给你看过相关规定吗？”

“什么规定？我不清楚。公安倒是常来检查，不过一般检查前都有其他老板告诉我，我就歇业几天，等过了风头再开就没事。”

“那你愿意就这样开黑网吧吗？”

“谁愿意啊！做生意都是想赚点钱，谁不想光明正大地开门做事，这样整天躲躲藏藏的，我也怕出事。但现在审批难，电信、工商、公安、文化，哪个部门都要管，我现在文化和工商的批下来了，要是公安、电信的也能批，我也打算老老实实按照国家规定，开家正规网吧。不然像现在这样也没人来管，出了事都不知到哪去哭。”

记者相信，在从事黑网吧的营业者中，有相当一部分并不希望这样做下去。但受限于各种原因，如审批、地方法规的不统一、实行方法、以及法规本身所存在的一些问题，让很多网吧经营业者在未完全达到规定要求，证件不齐全的情况下，就开起了网吧。有的则走了另一条路，随便找个理由取得

工商部门的营业执照，以电脑培训、电脑咨询的名义开起了网吧。像这些愿意往正规化发展，往合法化发展的网吧经营业主，如果能尽快完善行业规范，给他们一个更宽松，更便利的经营空间，非法网吧无疑会减少许多。

法规是死的，人是活的，人们需要更严格认真的法规，需要责任到底的监督执行，也同样需要更灵活、更符合实际情况的法规。这两者并不冲突，人们的需求是无法抑制的，网吧的存在也是一个客观的现象。但是，我们不需要黑网吧，我们需要的是一个规范化、公平合理的行业。黑网吧的存在，不但影响着人们的安全，更对正规网吧的生存造成极大的冲击。国家对各种违规现象的严厉查处，事实上正是重典治乱，下猛药治恶疾，只有根除了那些黑网吧，这个行业才可以正大光明地出现在人们面前，不用总是背负着各种各样的包袱。

同时，文化部《关于加强网络文化市场管理的通知》及之前的《互联网上网服务营业场所管理办法》中还存在着一些值得商榷处，如对网吧的多头管理，工商、文化、通信，公安多个部门都有监管责任，审批、备案、安全检查、经营管理各有各的主，这自然会造成许多不便。在网吧管理中，我们听到最多的一句话是“齐抓共管”，每次行动，都要由政府牵头才能实施，而在平时，很少见到某个职能部门单独出击。网吧管理成了一个谁都可以管、谁都不能完全管的“怪胎”。

另一方面，如果依照规定，未成年人上网必须在节假日，同时还要有监护人陪同，但中国未成年人为数巨大，如果每一个未成年人上网都要监护人陪同，实行起来会比较麻烦。即便监护人愿意陪伴，时间也不一定允许。如果监护人没时间陪伴，是不是就意味着未成年人失去了上网的权利呢？如前所言，青少年对上网的需求是巨大的，单纯靠禁是很难禁绝的，重点还是在疏，怎样把这个巨大的需求往好的方面引导，就需要国家和政府更进一步地去做了。


从娱乐的角度来说，
网吧和网球并没有本质上的区别。

结束语：网吧关门了上哪去

本来这只是一个关于网吧的专题，起于网吧，终于网吧，不应该把话题进一步扩大。但写到最后，我仍然忍不住想为我们的孩子们说几句话。在采访的过程中，记者多次看到有学生还在敲网吧的门，当得知关门停业后无奈地离去，我不知道他们会往何处去，但可以肯定，那条路不是通往学校，也不是通往家。

网吧关门了，就不会再有逃学的学生了吗？

逃学并不是伴随着网吧而生的，更不是因为网吧而出现的。固然，网吧里鲜活生动的游戏画面，自由自在的网上冲浪感觉，逃避现实的虚拟世界，对不谙人事的中小学生有着巨大的吸引力。但关闭了网吧，还有电子游戏厅、还有桌球室、还有舞厅，逃学的孩子有很多很多地方可以选择，难道我们可以把电子游戏厅、桌球室、舞厅，这一切的一切全部关掉吗？

暑假就要来临了。这是孩子们的黄金时光，他们的自由时间多了，必然要找地方去玩。但对于生性好奇爱动的孩子，可供他们去的娱乐场所实在太少了。旅游花钱太多，不是每个家庭都能支撑得起；各种各样的培训班很多，但花了钱效果还不好，而且孩子平时学习压力就重，放假本来就该让他们放松放松；许多孩子还喜欢去运动，打打篮球，踢踢足球，但现在的体育场所太少了，而且学校的球场到了寒暑假还会关闭，少数的场地往往不能满足这些需要。

孩子喜欢玩，也需要玩，我们的社会不能提供足够的空间满足他们的娱乐需求，他们自然而然就流向了网吧，流向了电子游戏厅，流向了桌球室。但除了上面讲的那些，孩子还能到哪去玩呢？

另一方面，我们的学校长期以来只注重考分，对学生进行填鸭式的教学，很少去关注孩子的情感世界，对孩子的正常娱乐需求只会采取一味禁止的方法，到了寒暑假也给学生布置一大堆作业，然后就撒手不管。父母常常忙于生计，忽视孩子的教育和引导，等出了事才后悔莫及。

记者呼吁，社会、学校、家长应该携起手来，多给孩子创造健康有益的娱乐空间。政府应该加强青少年课外活动场所的建设，适当延长一些场馆的开放时间。大中专院校可以开放学校的运动场、实验室等场所，最大程度地整合利用社会资源，给青少年提供更多的活动空间。对于迷恋上网的孩子，应该支持正规的、合法的网吧发展，并且建立一些健康精彩的网站，以此来吸引孩子的眼光，而不是一味靠禁来封杀孩子活动的空间，否则即使网吧全关了，电子游戏厅，桌球室这些“限制未成年人进入的娱乐场所”仍然会有未成年人在进进出出。

单靠禁，网吧是禁不住的。

编辑导语

每期都是我在这里喋喋不休，指东骂西的，想来大家会有些烦了，还是静下心来一起了解些软件业的常识吧。最近我得到了一些关于CMM认证的资料，拿出来和大家分享一下。

对于CMM认证的意义，可谓智者见智，仁者见仁。拥护的说：全球目前通过CMM-5认证的52家软件企业中，印度就占了42家。所以才有了2001年印度软件62亿美元的出口额，预计2002年底将达85亿美元，……。于是，这边北京市政府为通过CMM-2级的北京东方通、北京北佳软件公司分别颁发了30万元奖金。那边，同样通过了CMM-2级评审的广州新太公司也得到了广州市政府的奖励。反对的则说：CMM-5认证有什么，欧洲一家也没有，人家也没叫呀！微软根本就不管理，人家还不照样是全球最大的软件公司。我说：大家歇了吧，通不通过CMM是企业的事，政府、个人还是不要多掺和。

King
king@popsoft.com.cn

CMM的含义

CMM（软件能力成熟度模型：capability maturity model for software）是由美国卡内基梅隆大学的软件工程研究所（sei：software engineering institute）受美国国防部委托研究制定并在美国，随后在全世界推广实施的一种软件评估标准，主要用于软件开发过程和软件开发能力的评估和改进。

CMM软件评估标准是从1930年开始的近代质量管理理论与实践基础上发展起来的。1986年美国卡内基梅隆大学由联邦政府赞助成立了软件工程研究所（sei），1991年sei采访了100多家软件公司，开发出了CMM 1.0版本，1993年又推出了1.1版本。CMM把软件开发过程的成熟度由低到高分为五级，即初始级、可重复级、已定义级、已管理级和优化级。随着CMM等级的提高，逐步降低了软件开发风险，缩短了开发时间，降低了软件开发的人力物力成本，降低了灾难性的错误发生率，提高了质量。CMM评估等级的提升会大幅度提高软件开发能力，有助于客户特别是大公司对该软件企业建立信心，并向该软件企业下订单采购软件产品。

中国软件企业通过CMM认证的基本情况

公司名称	通过等级	通过时间
摩托罗拉中国软件中心	5	2000-9
华为印度所	4	2001-12
东大阿尔派	3	2001-06
托普软件	3	2001-11
联想软件事业部	3	2002-01
鼎新公司	2	1999-07
博通公司	2	2001-04
用友软件	2	2001-06
浪潮通软	2	2001-11
北京北佳信息系统有限公司	2	2001-11
东方通科技股份有限公司	2	2001-12
广州新太科技有限公司	2	2001-12

P2P——通向自由的王国

■陕西 王伟

要找一首歌、一款软件或一张图片，你再也不需要像没头苍蝇一样在各大搜索引擎和专业网站之间穿梭，而是去数以万计的个人用户电脑里下载，这将是一件多么令人兴奋的事情。除直接从网络上的用户电脑中下载你需要的东东外，你还可以同这些用户共同分享和在线交流。P2P的出现，重新给网络社会注入新的活力。P2P，让信息的共享和传播通向了一个自由的王国。

P2P是Peer-to-Peer的缩写，译为点对点。它可让你非常方便地直接连到网络其他用户的计算机上，进行文件共享与交换。以前我们如果需要大面积文件共享时更多是通过Ftp，这样的应用必须在网络内设置一个服务器，信息是先集中上传到服务器上保存，然后再分别下载，这种服务主要是以服务器为中心，这种信息共享的代价较高。P2P的出现，改变为以用户为中心，使得网络文件的共享和信息的交换从此变得更轻松。如今，已经涌现出了一大批优秀的P2P软件，下面分类介绍几款，且随我一同迈进信息共享的自由王国。

Workslink

Workslink大概是国内P2P软件中应用最为广泛的一款，它丰富的功能和易于使用的特性使得用户数量的发展极为迅速。

1.下载和安装

WorksLink目前最新为2.1版，是完全免费使用的，它的下载站点之一为：http://www.workslink.com/download/index.asp，下载完成即可安装。WorksLink的安装和注册是紧密联系在一起的，安装完毕后，第一次运行时会要求你注册，注册主要填写一些个人说明，完成后即可自动分配得到唯一标识个人身份的号码。新版的workslink2.1界面变得更漂亮，主要分为3个部分：主控平台、朋友列表和文件交换，主界面如图1所示。



Workslink注册向导

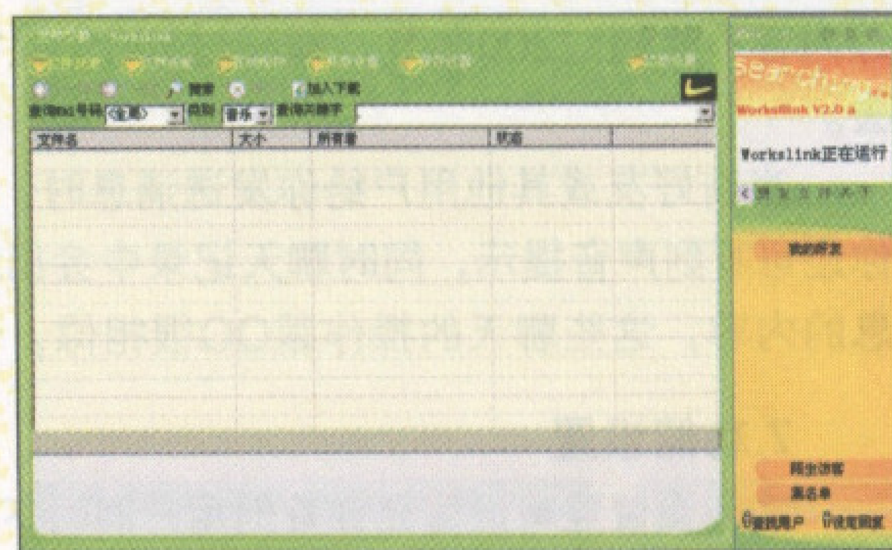


图1

2.添加好友

使用Workslink，添加好友后即可与他们进行在线交流和信息交换了，既可以通过查找在线用户来添加好友，也可以通过详细查找来进行。他们的操作步骤犹如QQ一样方便易行。此外，你还可以在搜索文件时，将搜索到的用户加为好友，具体步骤是选取一个搜索到的有共享文件的用户，点击右键，在弹出的菜单中选取“加为好友”即可。

3.文件搜索

使用WorksLink的搜索功能可找到你想要下载的文件。首先选择一个“查询类别”（包括音乐、视频、图片、图书等），然后在“查询关键字”栏输入你想要查找的文件名，点击上面的搜索按钮或直接按回车键即可得到搜索结果。当找到你想要的文件后，在搜索窗口中会列出不同所有者的文件信息。若在搜索列表的文件大小栏里出现“WKL目录”，则表明该列表为文件夹，可以双击查看该目录下的所有文件。可双击该文件将其加入到下载列表，也可点击信息栏前的小

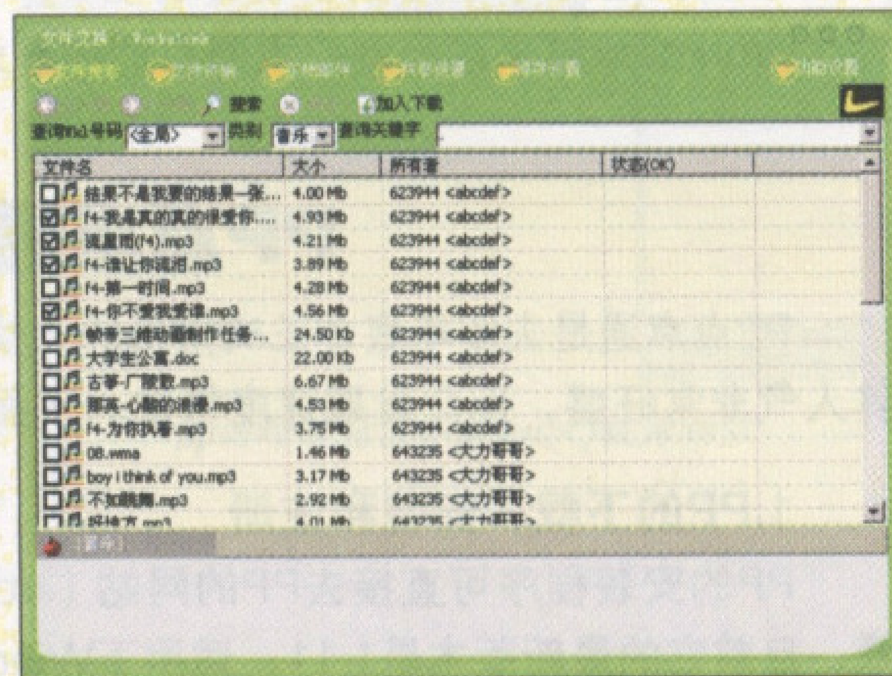


图2

框打上“√”，然后选择“加入下载列表”按钮将其加入下载列表，下载文件将进入下载窗口的队列中，并自动下载到指定目录。文件搜索的界面如图2。

4.文件传输

在下载框，你将会看到你正在下载的文件和你的文件被下载的详细情况。文件加到接收队列后，将会下载到你计算机的指定目录，默认情况下都是下载至C:\download的各个代表文件类型的子目录中。选中队列中的一个文件，然后点击上面的“停止”或“删除”按钮可暂停或删除下载的文件。WorksLink还有断点下载功能，非常实用，文件传输的界面如图3。

在被下载文件的窗口中，若有用户下载你的文件，你会看到此用户的基本信息及剩余时间。右键点击下载者名单，在新弹出的菜单选取“中止传送”可以中止用户下载文件，选取“发短信”还可向该用户实时发传送消息。

5.共享设置

此功能是设定你的共享目录及共享文件。在工具栏上选择“共享设置”，可以设置本地机器资源与朋友共享。“共享设置”的界面采用了大家非常熟悉的Windows资源管理器标准。打开资源管理器，选中一个文件夹，点击鼠标右键，选取菜单上的“加为Workslink共享类”（如图4）。你也可通过“取消共享”删除你共享的文件。默认情况下，共享子类最多只能设置5个。

6.在线交流

Workslink不仅提供文件共享，还可进行实时在线交流。首先你应使Workslink处于在线状态，打开“我的好友”栏，双击好友的头像，在弹出的发送消息对话框中输入文字后，点击“传送”按钮即可完成，不过内容不能超过200字节，即超过100个汉字，否则多余的部分将被截去。

当有好友或其他用户给你发送消息时，聊天记录会自动弹出，而且你还可听到声音提示，同时聊天记录中会出现对方的WKL号、昵称和消息的内容，这些聊天的操作跟QQ很相似，也很容易上手。

7.功能设置

功能设置里可设置允许其他用户同时下载的文件数，文件搜索可以打开的最大文件数等。此外，在系统配置里还可设置代理服务器，私人口令设置等，私人口令的设置可在共享管理里添加一个保密文件夹，这样只有知道你私人口令的人才可下载里面的资料。

以上仅是Workslink的一部分功能，作为一款正逐渐流行起来的软件，Workslink越来越受到广大网虫们的喜爱。

PP点点通

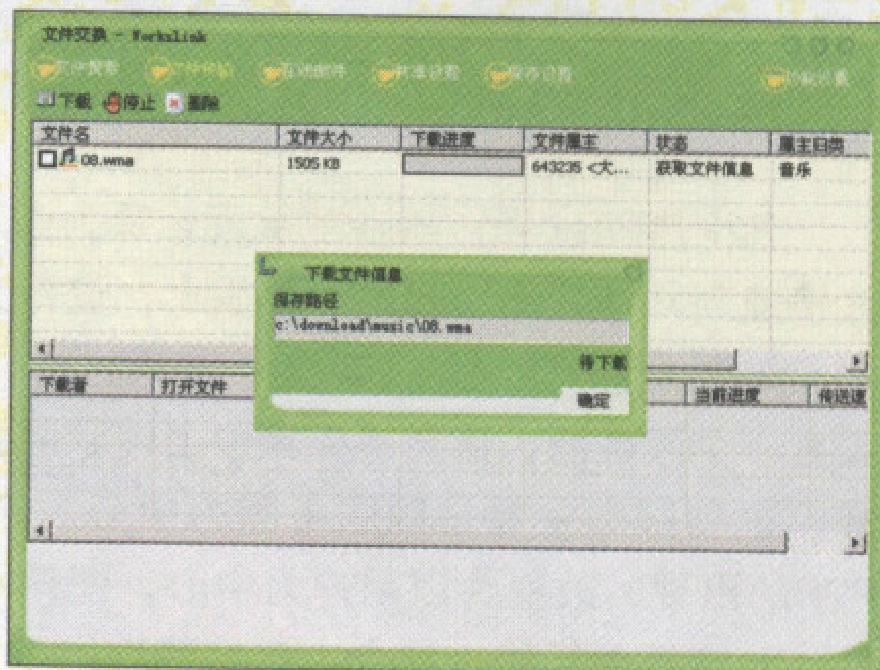
PP点点通是去年年底才正式推出的一款P2P软件，作为后起之秀，其人气非常旺盛，用户发展速度极快。下面简要介绍一下它的使用。

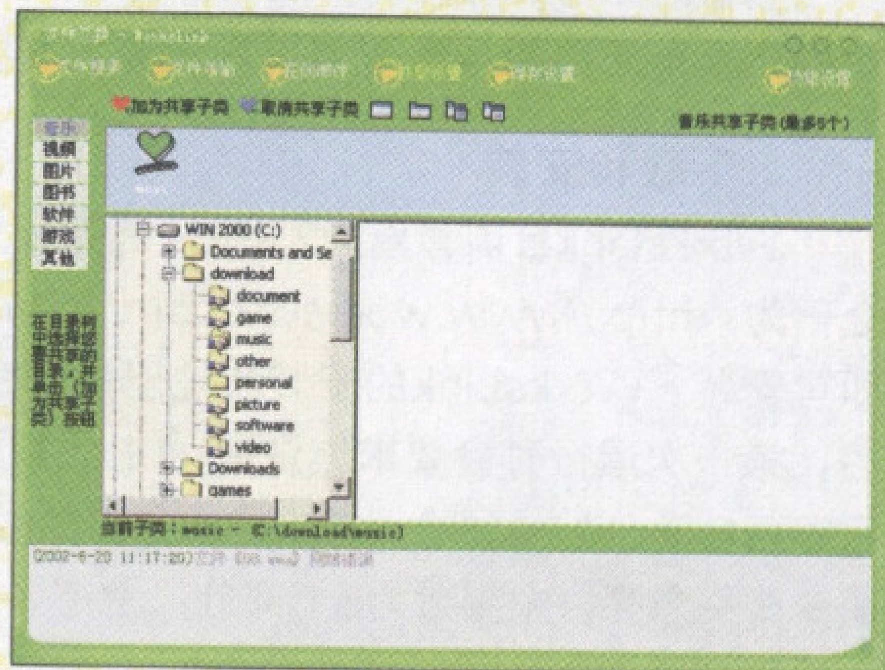
1.PP的下载、安装和注册

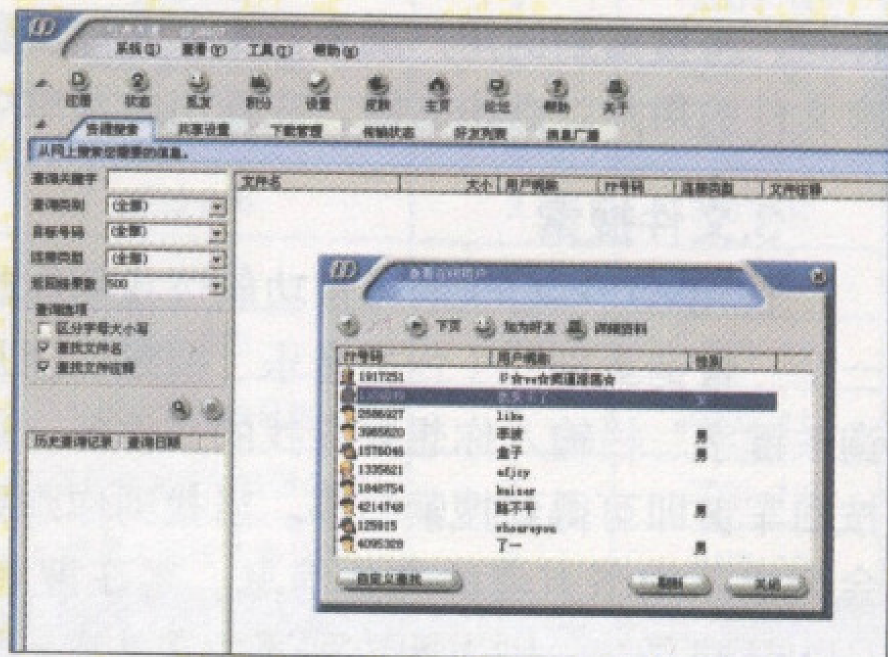
PP的安装程序可直接去PP的网站（http://www.PP365.com）下载，目前它的最新版本是1.11，适用于Windows 95/98/Me/NT/2000，它也是一个完全免费的软件，安装时直接运行即可。PP的安装和注册紧密联系在一起，第一次运行时会要求你注册，注册成功后会得到一个标识身份的号码。有了这个唯一的号码后在PP上你就可以与自己远在他乡



pp点点通登陆界面


图3


图4


图5

的朋友交流，也可以通过PP广交新朋友。

添加好友的操作与QQ和workslink的使用方法很相似，在工具条中点中“觅友”即可出现在线的用户列表，如果对方没有设置成“不添加好友”或“需要身份验证”，这时只需双击某个用户名称即可完成好友的添加。PP的界面如图5所示。

2.资源搜索与下载

PP最有价值的功能就是文件的查找和下载。登录PP后，首先进入“资源搜索”，你就可以看到一个非常友好和熟悉的人机界面。界面分为左右两栏，在左栏“查询关键字”中输入要查询文件的关键字和搜索范围，点击“开始搜索”按钮后在右栏就可以看到PP找到的相关文件和数据，例如在“查询关键字”中设置为空，在搜索范围内选择音乐，结果就能看到数以万计的MP3音乐文件（如图6）。

如果需要下载，双击所要的文件，就将出现“下载设置”。设置好下载类别和存放的目录后即可开始下载，下载速度视对方网络带宽而定。更多的情况下，我们通过好友列表中的文件共享来进行文件下载。在下载过程中，当前的文件传输状态也可以在PP中显示，在它的主界面上点击“在线传输”你就可以查看传入（从其他在线用户电脑中下载）和传出（其他在线用户从本电脑中下载）两种文件的传输状态，包括文件名、大小、完成数、对方PP号码、状态、速度、百分比、用时、剩余时间、注释等详细状况。PP也支持断点续传功能，如果上次下载时因某种原因被意外终止，PP在重新启动后就会自动进行连接。

3.资源共享与下载管理

设置资源共享，你就可以让别人通过PP访问你的文件了。在PP工具栏上选择“共享设置”。共享设置的界面分为上下两栏，各栏又分为左右两部分，采用大家非常熟悉的Windows资源管理器标准。上面一栏是本地机器的硬盘目录和文件，下面一栏是设置为要和PP用户共享的文件目录。首先在下栏选中你要共享的文件类别（即存放的目录位置），默认情况下，这些文件类别分为音乐、图片、视频、图书、资料、软件、游戏和珍藏等8个部分，然后在上栏本地机器上选中要设为共享的文件或目录，直接拖入下栏即可完成共享的设置了（如图7），出于保密的需要，珍藏文件夹还可设置密码。

PP还可分门别类地管理下载的文件，它采用FlashGet和NetAnts相结合的下载管理方式，既能按下载文件的类别，也能按下载的时间来管理，让你对下载的历史文件一目了然，十分方便。

4.即时通信

PP除文件共享这一大特点外，还能与在线好友进行实时通信。点击好友列表，你就可以查看当前有哪些好友在线了，选中一个好友后，在右键的快捷菜单中选择“发送讯息”，就可以和好友进行在线交流；同样，如果选择“发送邮件”而对方又登记了邮件地址，你也可以直接发邮件给对方。

此外，PP还提供消息广播的功能，这也是它的特色之一。点击消息广播，你就可以发送消息广播给PP上所有的在线用户。不过消息广播必须有一定的积分后才能发送，PP规定每发布一次系统广播（100字以内）将扣除积分1000～3400，当然也有很多办法增加积分，例如：用户PP客户端每在线1分钟加1分；提供的文件被他人下载，如文件小于100k加1分；在PP365网站论坛发言的，每发言一次加10分等。此外，新用户有1000分的基本分。

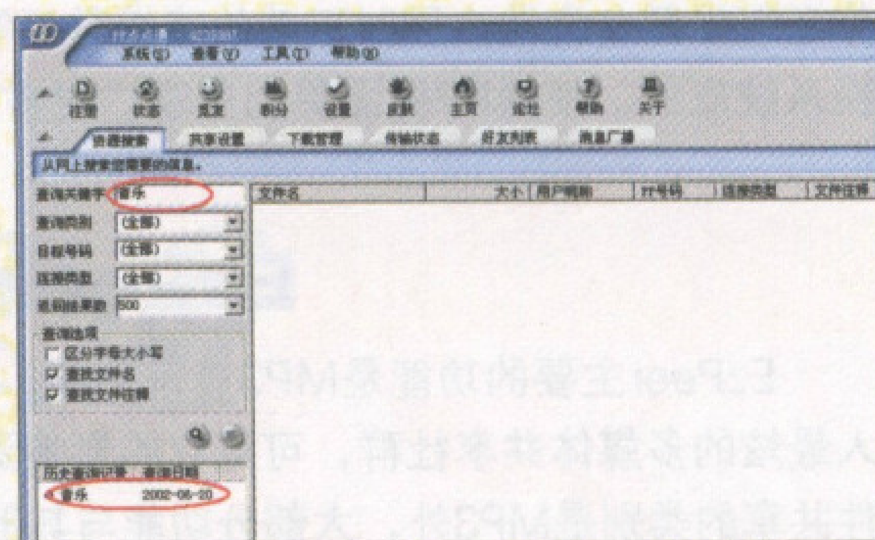


图6

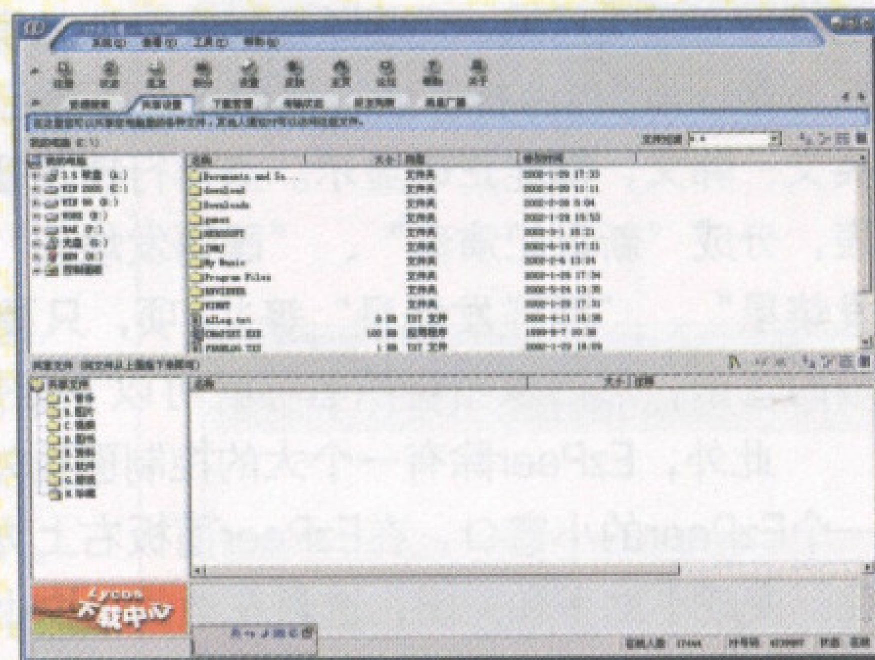
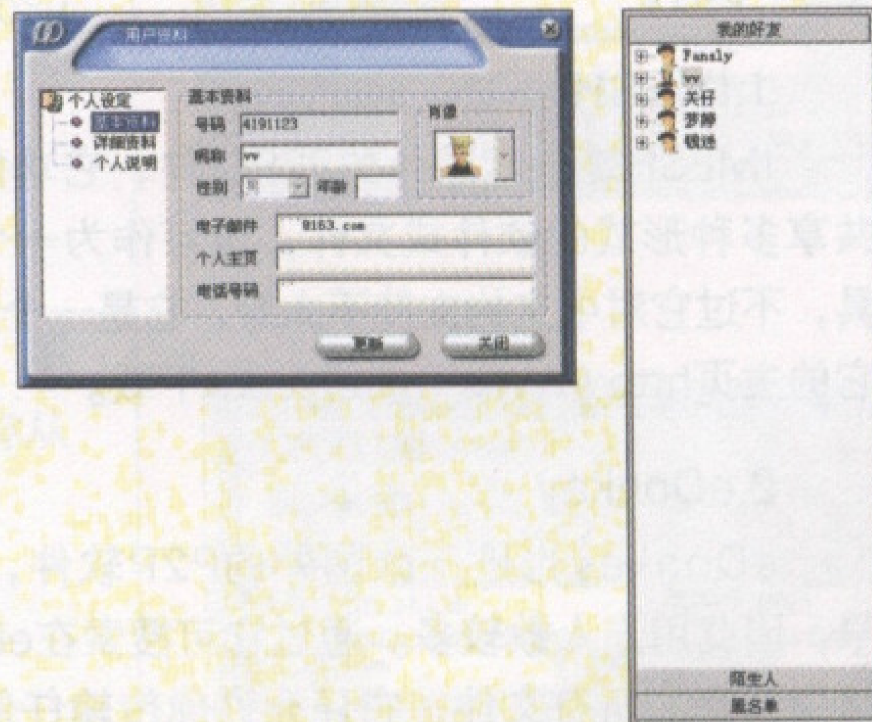


图7



pp的即时通信界面和QQ极为相似

5.系统设置

系统设置包括常规设置、网络设置、即时通信等选项。这部分对于高级用户来说使用起来更加方便，例如在常规设置里边可设置不允许他人浏览共享目录，就可以很好地保护自己系统的资源不被占用，在这里你还可设置允许他人同时下载的连接数目等（如图8）。此外，还可更换系统皮肤，使得PP界面更加美观。更多的功能你可以继续发掘。

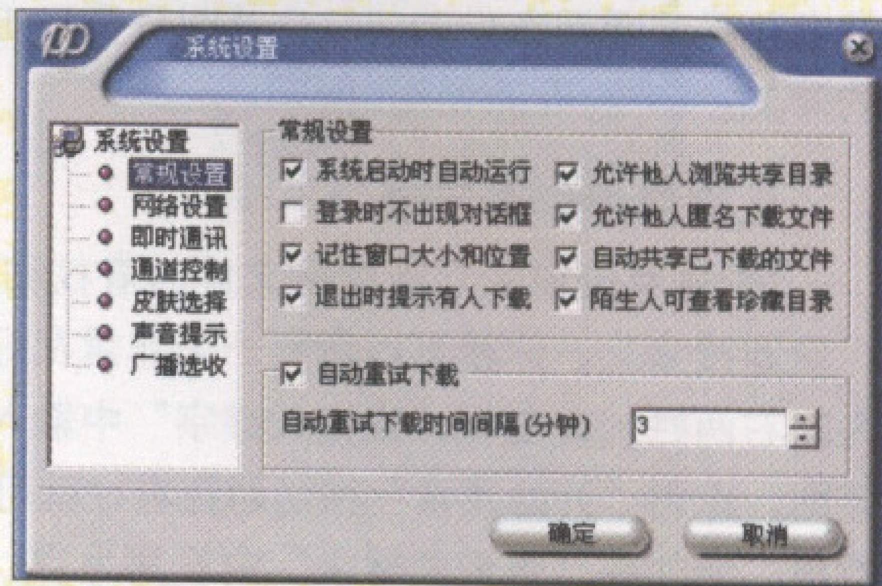


图8

EzPeer

EzPeer主要的功能是MP3音乐共享，它出现较早，并且宣称是华人最炫的多媒体共享社群，可见它的影响深远，其界面如图9。除了文件共享的类别是MP3外，大部分功能与其他P2P类软件差不多，下面简单介绍一下它的使用。

EzPeer也是一个免费软件，可以去它的主页http://www.ezpeer.com.cn下载，安装文件大小只有1.5MB，可运行在Windows 98/2000/NT下。注册完毕后即可开始使用。

在EzPeer的界面上有在线搜索、好友补给、传输中心、珍藏音乐、聊天室等选项，这些功能跟其他P2P软件都差不多，值得一提的是它提供音乐排行榜，发烧单曲榜在EzPeer面板的右边，她将会给你提供最新最Hot的单曲排行榜，让你永远不落伍，而且不论是中文、日文、英文、韩文，都能正确显示。点排行榜按钮之后就会出现发烧排行榜列表，分成“新世纪演奏”、“国语发烧星”、“粤语发烧星”、“东洋发烧星”、“西洋发烧星”等共7项，只要知道当前最流行、你最感兴趣的音乐，然后双击音乐名称就可以下载并试听了。

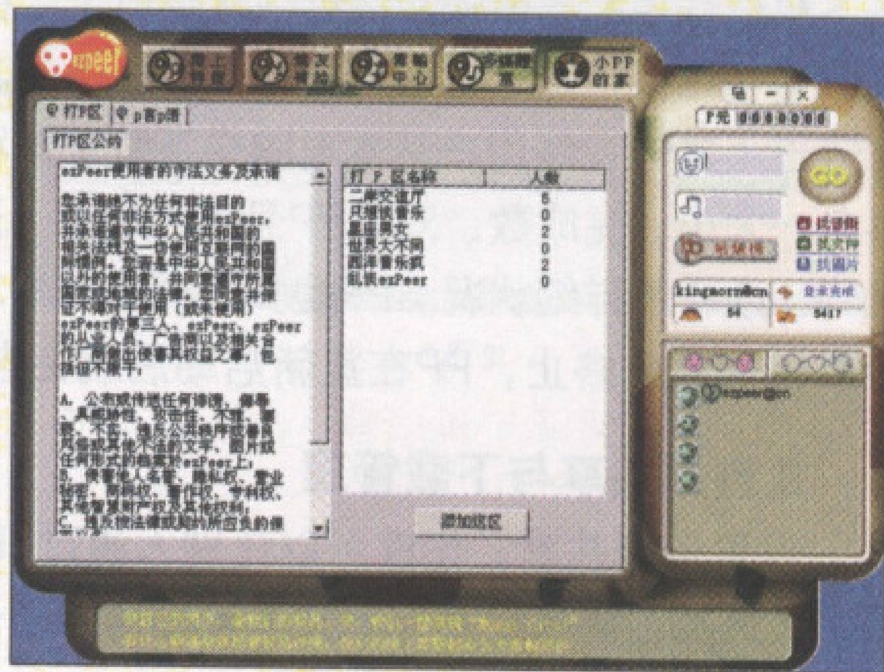


图9

此外，EzPeer除有一个大的控制面板外，还有一个小助手，相当于一个EzPeer的小窗口，在EzPeer面板右上方有几个小按钮，分别是最小化、变成小助手和关闭，选最左边的一个小按钮就会使窗口变成小助手了，小助手能让你随时掌握EzPeer的最新状态。主要显示项目包含歌曲搜索、下载及信息等状况，通过小助手可更方便地进行选歌听歌的操作。

其他P2P软件简要介绍

目前受欢迎的P2P软件还有很多种，下面简单介绍一下其他P2P软件。

1.IMESH

IMESH是一款国外的P2P软件，它功能强大，同样可共享多种形式的软件或文件，也可作为一个实时的聊天工具，不过它对中文的支持不太好，它是一个免费软件，可去它的主页http://www.imesh.com下载。

2.eDonkey

eDonkey也是一款国外的P2P软件，推出的时间较早，因此用户人数较多。通过它可搜索在eDonkey 2000网络中共享的所有文件，它还允许你传输任何类型的文件，并支持断点续传。该软件的另外一个优点还在于它能将共享文件进行收集，这样你可以得到某个专辑的所有歌曲或某部电影的所有片段。用户能同时从多个来源下载同一文件，这样可保证传输的速度尽可能快。文件还可在下载同时进行上传，这样可保证其他用户能尽快得到自己需要的文件。该软件对中文支持不太好，不过你可以下载汉化补丁弥补这一点，同样可以去它的主页http://www.edonkey2000.com下载当前最新版本。

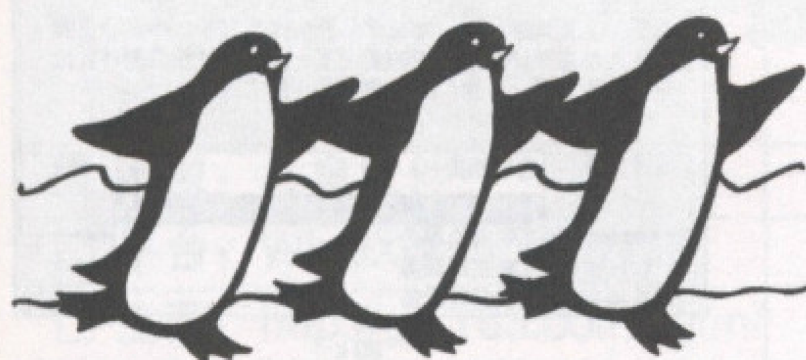
3.Napster

提到P2P就不能不提到Napster，它是P2P历史上的第一个软件，因为开辟MP3的共享而得到了广大音乐爱好者的喜爱，尽管后来被起诉，但它的开放精神还是受到了广泛赞誉，其主要功能是传播和共享MP3音乐，可以去http://www.napster.com下载最新版本。

4.Nexter

Nexter宣称是国内第一个基于P2P的软件。使用人数也较多，它的下载站点之一：http://ln.skycn.net/down/nexter.zip

从使用经验来说，国内的P2P软件制作稍显粗糙，有时会莫名其妙地停止下载，之后还不好激活，并且占用系统资源较多，国外软件制作得较精美，但查找资料时因为对中文支持不太好而显得不够方便，毕竟我们国内用户对查找资料的速度要求较高。总的说来，P2P软件在引领信息共享方面做得非常好。说了这么多，还犹豫什么呢，赶紧加入P2P的队伍，在自由的王国中尽情遨游吧。



■ 安徽 濮青



局域网里通QQ

现在上QQ聊天几乎是每个网民不可缺少的功课，然而令人遗憾的是在局域网中一般不能使用它们，这是因为代理服务器的问题。一般代理服务器分为HTTP Proxy和Socks Proxy两种，其中前者采用了缓存技术，访问的人越多，运行效率也就越高；而后者一般不对数据进行缓存，要是访问的人多了，自然会极大影响其代理的性能。目前已知的免费Socks Proxy并不多，即使有也很不稳定。很多代理服务器查找软件搜索到的也都是HTTP Proxy，但对于现在我们经常使用的OICQ、ICQ之类聊天工具就只支持Socks Proxy功能，因为在局域网中一般只提供HTTP Proxy，所以这些聊天程序就无法连接服务器。

因为QQ目前只支持Socks Proxy，至于HTTP Proxy功能现在只对会员开放。所以不经过特殊设置，QQ无法在企业或公司的内部局域网中使用。有没有一个简单的方法在内部网也可以使用QQ？有，它就是SocksXP，它是由WaysOnline公司开发，目的就是基于目前的网络通讯状况，基于网络通讯协议TCP、UDP、Socks、HTTP等，使在原本局域网或内部网不能直接使用某种应用的用户，而经过SocksXP代理服务器的通讯转换，就可让局域网或内部网的用户顺畅地实现与外部网络的通讯，以实现QQ、ICQ通讯聊天、在线游戏、在线证券交易和各种BBS通讯等多种应用。

它的基本工作原理就是将HTTP Proxy或其他Proxy转换成一个虚拟的Socks Proxy，这就是你的本地机器的回环地址：127.0.0.1，通过它你就可以使用必须要Socks Proxy代理服务的应用了。SocksXP正常启动后，该程序就变成了本地的Socks V5 Proxy，可通过Socks Proxy或其他Proxy访问Internet。本地Socks Proxy的地址是localhost:1080或127.0.0.1:1080。

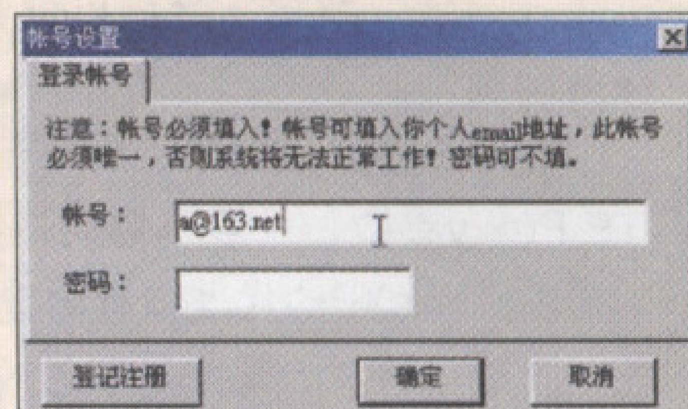


图1

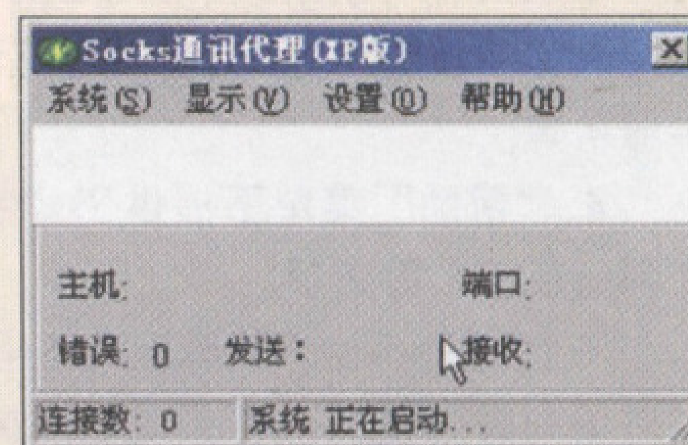


图2

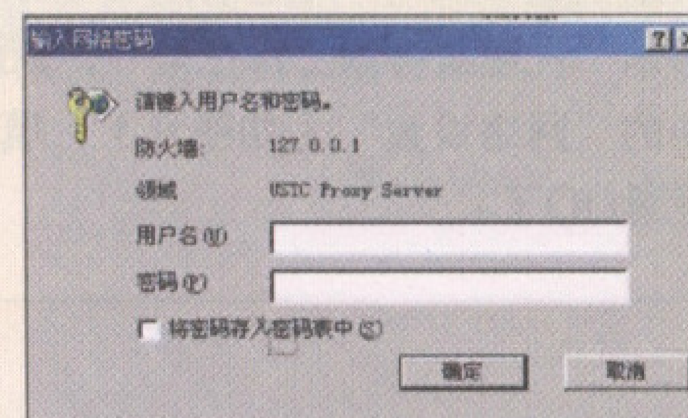


图3

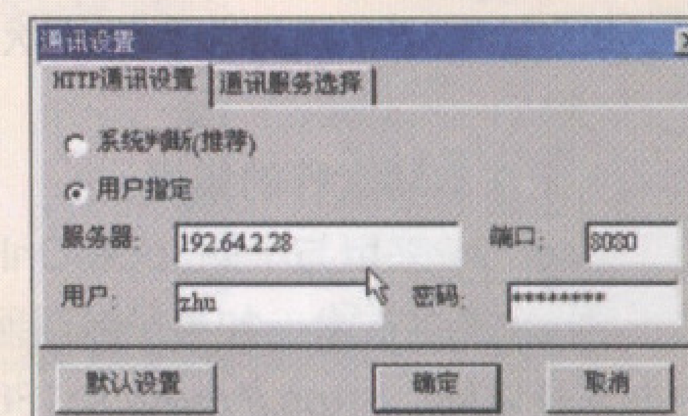


图4

安装

SocksXP可从http://www.waysonline.com的网站下载。它是绿色软件，不需任何安装过程，目前已推出的最新版本是SocksOnline XP Build 1531，名称从SocksOnline改为SocksXP。比较前面版本的改进有：

1.增加Socks4、5的BIND功能，全面支持Socks接口；

2.增加HTTP代理接口，上网不受局域网HTTP代理管制；

3.用户可以自己定义、增加多种通讯服务，包括：POP3、SMTP等；

4.增加只接受本机使用选项，防止其他机器连接；

5.修正若干Bug。

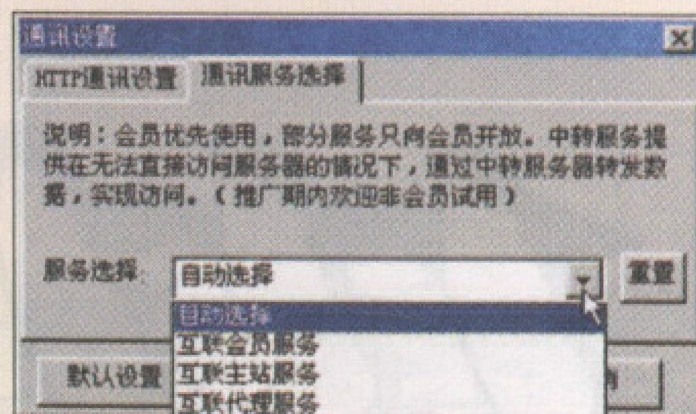
使用

解压后运行SocksXP.exe程序，在你第一次使用时需要注册登录账号（见图1）：

该登录账号只是用来验证你在SocksXP代理服务器上身份的标志，所以可随便填写，但必须保证其唯一性以互相区别。所以这里可以写自己的E-mail地址，密码可不填。

程序运行后，屏幕显示如图2，这时会弹出两个对话框，让你输入本地局域网的HTTP Proxy的登录名称和密码，还有一个就是登录虚拟Socks Proxy即127.0.0.1的对话框（如图3）。这里的名称和密码同前面一样填写。如果你已通过局域网的HTTP Proxy上网，那么就只出现后一个对话框。

填写设置完毕后，如果一切顺利，SocksXP就可以启动成功，在屏幕右下角的状态条上有一个绿色小图标，说明SocksXP已启动，处在运行状态，如果图标闪烁或灰色，则没有成功。

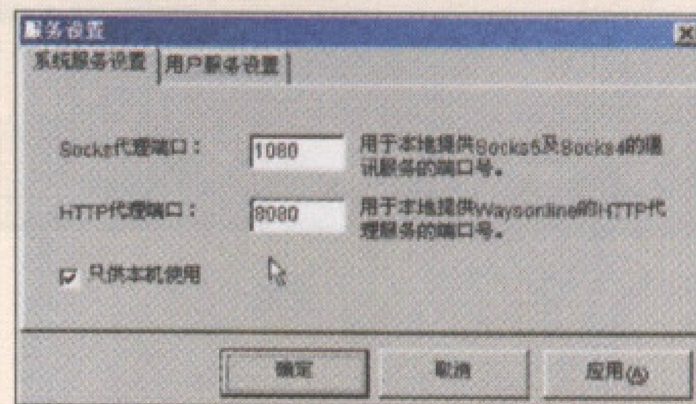

图5

SocksXP的菜单介绍：

1.“系统”下的“停止”和“重启”是用来在设置完新参数后使之生效的，即先“停止”再“重启”。

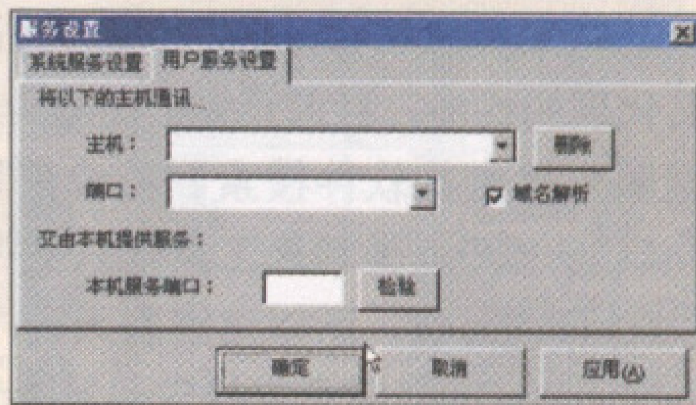
2.SocksXP的错误信息很重要，我们可以在“显示”→“错误”下察看，也可以通过“清除”命令去掉以前的不需要信息。

3.“设置”菜单下除可以设置“登录账号”外，还可进行“通讯设置”和“服务设置”。


图6

“通讯设置”如图4、5所示。其中“HTTP通讯设置”用来设置局域网的HTTP Proxy参数，一般不需用户指定，使用“系统判断”即可。“通讯服务选择”提供SocksXP的代理服务器选择，不同的代理服务器可能性能不同，有时有的还不开放，所以一般也设置为“自动选择”。

“服务设置”如图6、7所示。“系统服务设置”用来设置通讯代理服务使用的端口，Socks代理默认是1080，由SocksXP提供的HTTP代理默认是8080，如果你希望别人也可以用这个SocksXP通讯代理，则去掉“只供本机使用”选项。在“用户服务设置”中，用户可自己设定额外的代理服务，如收、发互联网POP3邮件服务等。


图7

4.“帮助”菜单下提供了“使用说明”、“常见问题”、“案例说明”和“问题反馈”等选项。

设置完SocksXP并确定其正常工作后，就可以启动QQ了，第一次先选择用“注册向导”登录，在“网络设置”这一步骤中设置Socks5代理服务器的信息（如图8）。这里Socks5代理服务器就填127.0.0.1，端口为1080（如果你没有修改默认端口的话），名称与口令不需要填写。可以运行一下“测试”功能，如果提示“代理服务器工作正常”，则就大功告成了。进入QQ后，选择“参数设置”中的“网络设置”（如图九），填写与刚才相同的数据，这样下次你就可以直接登录QQ了。

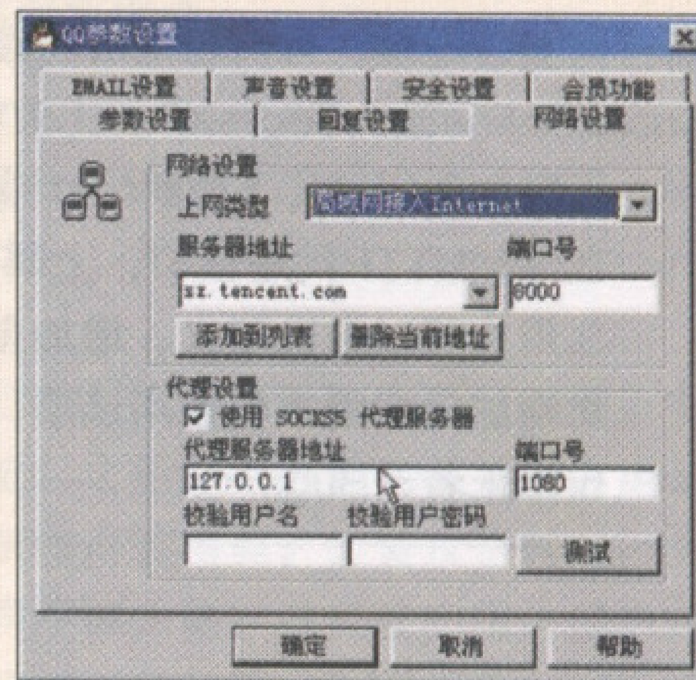

图8

问题

SocksXP在使用中遇到不能正常启动和运行，或在运行中出现各种错误是很常见的。这除了与设置不当有关外，也与本地计算机、局域网性能，目前网络通讯状况，SocksXP服务器的工作状况等有关。常见的问题与分析如下：

1.无法启动运行的错误：

SocksXP采用与早期SocksOnline不同的技术，所以兼容性也不一样。它采用了一种http通道技术，如果局域网网管没有提供此项功能，则无法使用。具体检查的办法是访问：https://www.sz1860.com，如果你可以看到一个证书的警告，然后是网页页面了。这就表示SocksXP有成功的希望。否则就说明你无法使用了。


图9

如果你能够通过上面检测，但仍然失败，可通过察看错误信息来分析问题所在。如果提示“无法访问网络”，则应检查你是否已登录网络，最好再通过本地HTTP Proxy访问一下网络。如果你正在运行金山毒霸、天网等防火墙的话，应该将其退出，以防止其影响SocksXP的运行。（下转43页）

中国共享软件

■重庆 CoCo

当CoCo在写这一期共享软件稿子时，世界杯正如火如荼地进行，中国队三战皆败，法国、阿根廷、葡萄牙、意大利接连出局，令人扼腕。这届世界杯留给我们的遗憾实在是太多了，同时又带给我们对下一届世界杯的无限期望。CoCo现在是一下班就往家狂奔，冲进房间，打开电视，然后一屁股坐下，任由GF推拉拽打，我自岿然不动。中国足球，加油啊！中国软件，加油啊……（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

窗口管理小精灵——窗口修媛

☐ 版本：2.02	☐ 大小：48kB
☐ 授权：共享软件	☐ 作者：艾军

☐ 平台：Win9X/2000/NT/XP

☐ 主页：http://go.163.com/aijun/

☐ 下载：http://go8.163.com/aijun/program/WinFairy.zip

说明：每个人都有自己的隐私，特别是在电脑上进行一些操作时总是不希望被人窥视到，比如写日记或写信时，但Windows系统的窗口，一般情况下除了将其关闭之外，都会在桌面、系统任务栏或是系统托盘中留下踪迹，即使你立刻切换到其它操作，他人还是能从这些“蛛丝马迹”中知道你在做什么，如果有一款软件能在特定的操作下将我的窗口变“消失”，在需要时又“恢复”原状那该多好啊。不用担心，只要有我们的程序员在，计算机上的问题都能很方便地解决。“窗口修媛”通过自定义热键实现隐藏、显示当前活动窗口、全部窗口或指定窗口；对于使用Win9X的系统来说，当你要暂时离开办公室时，又不希望别人看到你的东西，则可使用本软件设置的热键隐藏全部窗口而不用麻烦地启动屏幕保护；如你在拷贝文件时不想让别人看到，也可以使用它隐藏该窗口。软件使用在默认状态，F2为隐藏当前窗口，F3为隐藏全部窗口，F4为隐藏指定窗口，F6为设置当前窗口顶端显示，F11为隐藏、显示自身图标，Ctrl+Q为关闭当前窗口。

笔者点评：读者可以看到，软件非常小巧，不需要别的DLL文件，只一个EXE文件就可以实现窗口的各种功能。如果你的窗口隐藏需求比较频繁的话，CoCo建议在系统启动时自动装载它，使软件随系统自启动，这样，随时随地按一个F2就可解决你不少的烦恼了。呵呵，如果你走近别人的机器，看到他立刻将手指移动到F2上，嘿嘿……大家知道就行了，可千万不要告诉BOSS哦：)！

轻松制作电子书——电子文档处理器

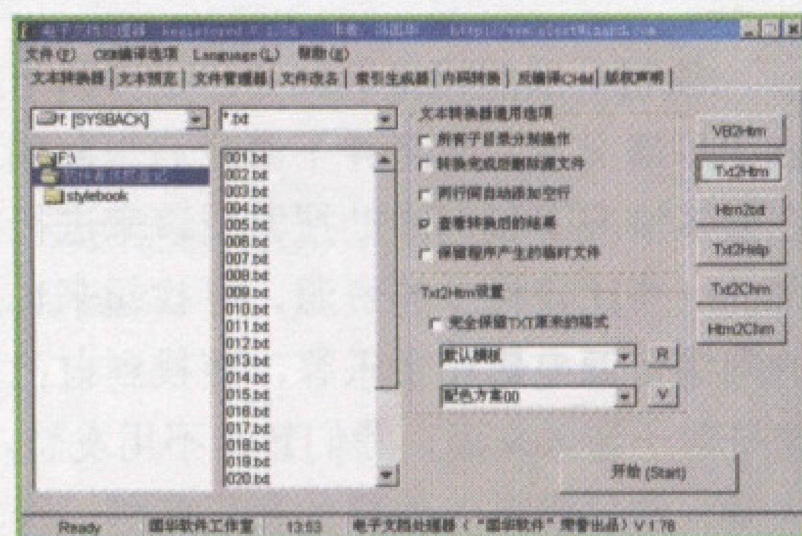
☐ 版本：1.79	☐ 大小：2.67MB
☐ 授权：共享软件	☐ 作者：国华软件

☐ 平台：Win9X/2000/XP

☐ 主页：http://www.etextwizard.com/

☐ 下载：http://www.etextwizard.com/download/ew/etextwizard.exe

说明：我们经常接触到各种各样的电子文档，不同的文档按不同的需要采取了各自不同的处理方式，有纯文本、HTML、EXE、电子书库等文档。如何对这些文件方便地进行转换呢？这里CoCo向大家推荐的“电子文档处理器”就是这样一款集文档批量处理、批量格式转换于一身的小工具，它由几大功能块组成：Txt2chm和Txt2chm可以把TXT文本文件或HTML网页文件（包括文本图片、CSS、JAVA等的网页源文件）批量编译成MS CHM格式；htm2txt和txt2htm帮助你在复杂的网页文件和文本文件之间进行转换，能自动生成上下文链接及目录；vb2html可以直接转换VB源代码为网页文件，并用颜色表示注释语句；Index maker自动为硬盘或光盘上的文件及目录生成TXT、HTML或HTML表单格式的索引文件，便于制作电子书目录或管理硬盘文件，允许只对用户指定的文件类型做索引，如*.zip等；File rename可方便地进行文件复制、移动、删除；gb2big让你轻松地进行繁简体之间的互相转换。可以看出，电子文档管理器是一个集大成的格式转换和管理工具，有了它，你不但可以制作自己的电子书籍，而且还可以将别人制作好的电子帮助文档反编译成HTML的网



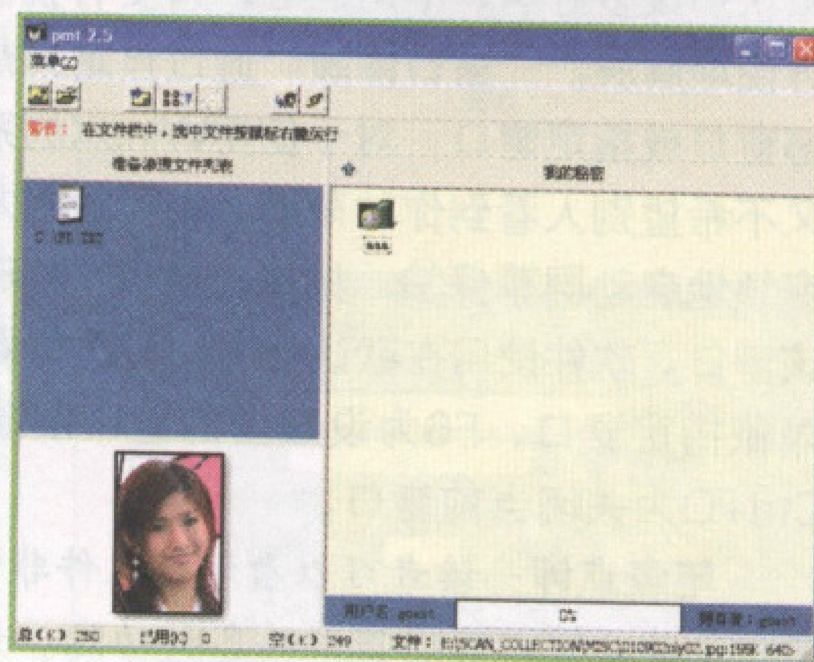
页文件，是不是很Cool呢?

笔者点评：电子文档管理器的注册费是人民币35元，在注册版本中输出文件的显要位置不再出现有关“电子文档处理器”的说明或广告。如果你确实需要该软件进行日常文档处理，注册一份是个不错选择，你花费不多，却能给软件作者带来莫大的帮助。在作者的主页上我们看到作者的一些其它软件，诸如“E书伴侣”(unWC)可将EXE格式的一些电子文档还原成HTML的原始资源，有兴趣的话，赶快去试一试吧。

利用图片传达信息——渗透

□ **版本：**2.5
□ **授权：**共享软件
□ **平台：**Win9X/2000/NT/XP
□ **主页：**http://www.zqsoft.com/
□ **下载：**http://www.zqsoft.com/soft/pmt/pmt25.exe
□ **大小：**620kB
□ **作者：**徐志强

说明：信息传送加密的方法，很多间谍和侦探电影还真给我们提供了不少好方法。CoCo以前就玩过一个游戏，将自己要表达内容的各个字在一本书中找出来，然后在纸上只写出每个字在书中的位置，这样如果你不知道是哪一本书的话，就不容易破译其中的内容。在电脑世界中，你也可以使用一些常用的软件如WinZip/WinRAR将自己的信息进行加密。虽然这些加密功能已经很完善了，但是单纯的输入密码对于我们这些电脑迷和游戏迷们来说总觉得不够过瘾，有什么新鲜好玩的加密方法呢？那当然是——“渗透”。它可将多个文件隐身于一个BMP或JPG文件中，并允许用户进行权限设置，这样，不知情的人只能看到一幅正常的BMP图片，而你却可在夜深人静时，打开BMP图片慢慢欣赏里面的内容；或将BMP图片发给好友，这样即时被别人看到信件的内容也不明其意，呵呵，还有点像间谍传送情报的味道哦。

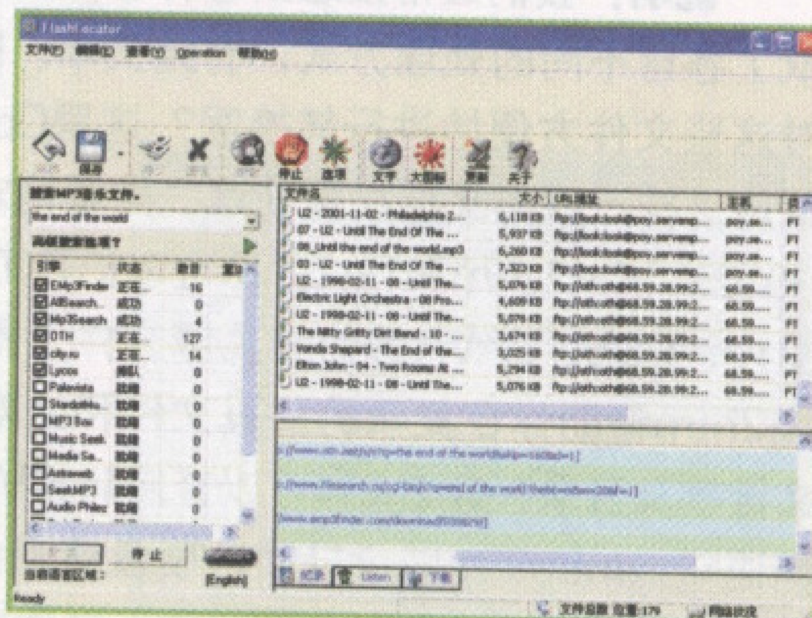


笔者点评：想一想，如果你正在追MM的话，给她发送一封E-mail，附带一张鲜艳的红玫瑰图片，然后将满纸的甜言蜜语和海誓山盟隐藏其中，让MM在花朵中直接品味到你的情意，电子时代的浪漫哦……不好，先得给你的MM装一个“渗透”软件……

音乐文件搜索利器——FlashLocator

□ **版本：**1.05
□ **授权：**免费软件
□ **平台：**Win9X/2000/XP
□ **主页：**http://www.flashlocator.com/
□ **下载：**http://www.flashlocator.com/download/fl105.exe
□ **大小：**1 399kB
□ **作者：**SpringSys

说明：虽然网络的触觉已经伸到千家万户，但是长时间的泡网CoCo也明白了在很多情况下，网络并不像我们想象的那样任何东西都能方便和快捷地搜索到，在很多情况下我们借助搜索引擎来进行搜索，由于每个引擎的搜索方法都不尽相同，一些比较稀少的资源，寻找起来也是十分困难。特别是现在版权问题比较多的网络资源电影和音乐等，要找到自己真正需要的东西仍然是一件费力的事情。但是对于音乐来说，我们暂时不用发愁，可以将这部分搜索工作交给FlashLocator去做，你只需敲入你要的音乐名称、作者或歌手名字，或任何相关的关键词，然后只需点击“搜索”按钮就可以了。FlashLocator将自动同时连接多个搜索引擎，发送搜索命令，接受搜索结果，并将不必要重复的信息过滤掉，你所得到的就是经过处理简化的直观的搜索结果信息。同时FlashLocator还会和目前流行的下载工具（如FlashGet）配合，将搜索到的音乐下载到你的计算机里。因为它在多个线程里同时搜索不同的搜索引擎，并且会自动翻页或转到相关页面抽取结果信息，因此它的速度非常快，可以节省很多宝贵时间。软件将定期更新搜索引擎列表，选择菜单中的“帮助/检查更新”将最新的搜索引擎下载到自己的计算机中，这样就不会因为时间一长，搜索引擎的变更导致软件的失效，同时也能从网上第一手取得最新音乐文件。

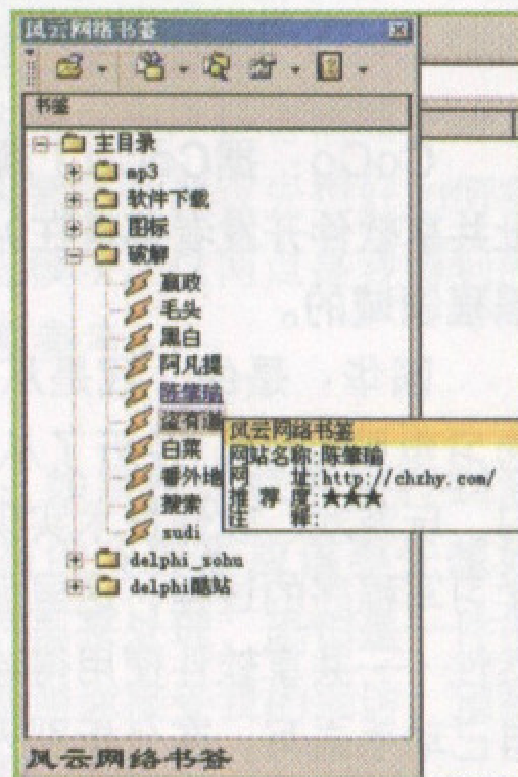


笔者点评： 为了尝试软件的功能，CoCo特意搜索了一个一直没有找到的MP3文件，只开了4个搜索引擎，就在网上找到了将近30个下载地址，和页面搜索不同，FalashLocator将搜索结果一条条列出来，就可以直接复制URL和下载，最贴心的功能就是校验URL了，在下载之前先检测链接是否有效，免得空忙一场。

收藏夹管理好助手——风云网络书签

□ **版本：** 1.5	□ **大小：** 615kB
□ **授权：** 共享软件	□ **作者：** 汪晶
□ **平台：** Win9X/2000/NT	
□ **主页：** http://delphi123.8u8.com	
□ **下载：** http://delphi123.8u8.com/download/setup.rar	

说明： 每次CoCo重装系统时总会忘记备份IE中的收藏夹，这个“忘记”如此频繁的发生以致有必要专门用记事贴写下来贴在电脑上。而且每一次上网，看到心仪的网站，总是随手往收藏夹里一丢完事，日后回过头来面对纷乱的收藏夹总是感到无所适从，这时，CoCo就感觉需要一款收藏夹管理软件了。风云网络书签采用单数据库存储书签，将你的书签与IE系统分开，便于备份和携带。软件采用目录树保存书签，层次明显，分类清晰；支持收藏夹的导入导出和网页的导入导出；界面友好、漂亮。



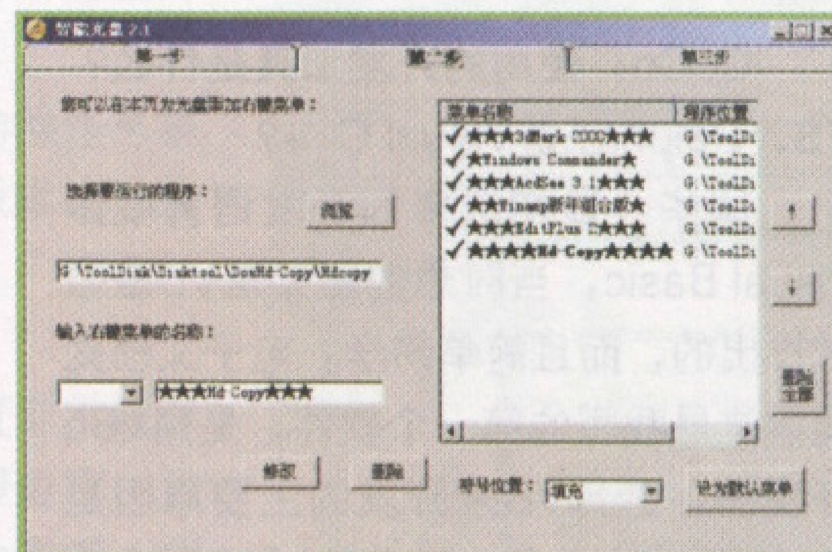
笔者点评： 当你的IE收藏夹中只有上百个网站地址时还体现不出这款软件的优势，而当你的收藏超过200个的时候，它的优点就凸现出来。在风云网络书签中，你不仅可以知道自己收藏了那些网址，还可以了解自己曾经对它的星级评价和给出的简单注释（比如你在某网站的登录名和密码）。另外，当你给你的朋友装机的时候，也可以将自己的收藏当作礼物送给他。实际上，这款软件的最大好处并不在于它能将收藏夹的功能完整详细化，而在于它能满足那些有收藏整理癖的网迷。它在共享软件中属于比较完善和稳定的，最新的1.5版本在win2000和winXP中的运行错误都得到修正。希望作者在未来的新版本中不断增加新功能。

如果你正在为收藏夹的问题发愁，不妨试用一下这个小小的软件，让它来管理你那纷乱的收藏夹。不过像CoCo那样经常忘了备份收藏夹的朋友，最好别把软件安装在C盘，免得把花时间心血整理的网络书签也给格式化了。

自己做光盘启动——智能光盘

□ **版本：** 2.1	□ **大小：** 2 700kB
□ **授权：** 免费软件	□ **作者：** 火山力量
□ **平台：** Win9X/2000/XP	
□ **主页：** http://vsoft.xiloo.com/	
□ **下载：** http://vsoft.xiloo.com/down/zngp21.exe	

说明： 从市面上买回来的多媒体光盘很多都具有自启动功能，这已经不算什么新奇事情了，而且你也知道通过编辑光盘根目录下的autorun.inf文件可以实现这一功能。但你想知道里面更多的秘密吗？诸如给你的光盘设定右键菜单项？给光盘定义任意想要的图标？不用一条一条地查相关资料和编写inf文件，“智能光盘”已经为你想好了这一切。它可对光盘自启动的相关选项进行配置、设置启动程序和参数、给光盘加上右键菜单，还能读取由“智能光盘”生成的autorun.inf文件。



笔者点评： 这又是一款针对有收藏癖的资料下载迷们开发的小软件。这款共享软件的用户是那些拥有刻录光驱并习惯把许多软件和素材刻录成光盘收藏的人。使用这款软件编辑光盘后，当你在“我的电脑”中看到光驱图标的时候，对它其中收藏的内容类型就会有个大致了解，而且，你可以用鼠标右键点击光盘符，然后直接运行光盘中安装的软件，就像你使用WINZIP和NETANTS那样方便。该软件目前已推出2.1版本，你可按照软件主页上的教程学习如何第一次使用它。软件的功能实在是太小了，但在你需要时却是事半功倍的好帮手。特别是当你有刻录光驱时，想做出一张属于自己的酷光盘的话，智能光盘值得一试。

在学习中开发，在开发中学习

访“文档处理器”作者

国华——共享软件“电子文档处理器”的作者，现已过而立之年，曾先后供职于IT业的几家公司，主要从事电子辞典、电子记事本的销售和与销售相关的工作。2001年开始主要学习编程，同时维护“国华软件”和“北极星书库”这两个站点。通过E-mail方式，CoCo采访了这位仍在共享软件界奋斗的作者。国华——共享软件“电子文档处理器”的作者，现已过而立之年，曾先后供职于IT业的几家公司，主要从事电子辞典、电子记事本的销售和与销售相关的工作。2001年开始主要学习编程，同时维护“国华软件”和“北极星书库”这两个站点。通过E-mail方式，CoCo采访了这位仍在共享软件界奋斗的作者。

CoCo：据CoCo了解，我们这一批共享软件开发者都是在94年前后涉足编程领域的。

国华：是的，我是从95年才开始学习电脑知识，经历了从软件应用学习、玩游戏、软件技术实现分析到开始学习写程序的过程，这里面有一定的必然性——共享软件使用得越多，越希望自己动手去写，在分析别人的软件后也就会去思考自己怎样去写；另外一个主要原因是：个人在使用电脑过程中产生的需求也促使自己去动手写软件，比如说，为了满足批量制作CHM或HELP电子书以便建立北极星书库的个人需求，电子文档处理器应运而生；为了更方便采摘网络文章，马上开发出网络即时贴；为了方便电子书的管理，又开始写压缩圣手。当然，前期的软件开发很多是因为个人需求而开发的，等到真正发布并收到用户反馈时，这时才开始考虑多数用户会需要什么样的功能，所以在软件开发中也会走一些弯路。

CoCo：使用的开发工具是什么？VB、Delphi还是Visual C++?

国华：最初选择的开发语言就是Visual Basic，当时想的主要是VB是微软推出的，而且简单易学。电子文档处理器这是我写的第一个软件，是用VB5开发的，选择VB来开发的主要原因是VB编写比较容易，而且BASIC语言也容易学习。

CoCo：电子文档处理器似乎着眼点在文档的批量处理方面?

国华：我是在2000年初开始动手写电子文档处理器，主要因为个人有整理、打包并发布电子文本的需要。后来，“电子文本信息快速收集、处理（转换）”也成为“国华软件”的主要定位之一，当时的想法是：硬盘容量越来越大，网络带宽越来越宽，用户收集的资料可能也越来越多，那么对资料打包、整理、分类、格式互转、检索、（安全）发布等的需求也会越来越多，所以今后的主要开发项目都与这些需求相关，电子文档处理器是其中的一个，以后会陆续推出其它与此相关的软件。

CoCo：我们看到市面上有不少制作和编译CHM文件的软件，阁下认为电子文档处理器的核心竞争力在什么地方?

国华：CHM格式是微软系统支持的，微软同时也提供制作软件，但是其使用有些复杂。我个人认为，只要支持目录列表的自动生成或批量生成的CHM制作软件都是不错的，因为这样就可以减少比较多的手工操作，从而实现快速制作。比如，电子文档处理器是完全自动导入目录及文件列表的，不需要用户干预；用户如果要修改一些列表的内容、排序，可以直接在资源管理器修改，修改完毕后，使用电子文档处理器直接完成列表导入及编译就可以马上生成CHM。

CHM电子书制作只是“电子文档处理器”的一项主要功能，软件还提供HELP制作，以及一些其它文件格式转换、处理功能，所以电子文档处理器是一个文本处理工具集，比如网页文件与TXT文件的互相转换、索引生成、文件批量改名等。之所以提供这样一个工具集，是希望用户在制作CHM或HELP电子书时不必在众多软件中切换，我认为这也是电子文档处理器的核心竞争力所在。

CoCo:我们注意到在你的软件和网站中经常提到“北极星书库”网站，这也是你们做的吗? 如果是的话，能谈谈为什么建这个网站和网站与软件想结合的这种模式?

国华：在接触网络以前我一直有买书、读书、藏书的习惯，接触网络之后这个习惯变成了搜集、整理、刻盘收藏电子文本。很快，网络的魅力使得我不再满足于个人收藏，我希望可以把收藏的电子文本提供给大家分享，所以建立了“北极星书库”这样的免费电子书资源站点。由此产生的对快速制作电子书的需求就更加快了电子文档处理器的出现，而建设网站的过程本身也是软件的功能调试过程，在电子书的制作过程中软件也得到了不断修改。但当时并没有想到采取北极星书库要与软件相结合的模式，只能说没有电子文档处理器这款软件就不会有北极星书库——文本处理过程中需要的大量手工操作足以让人望而却步。现在是希望访问者能够利用这个软件把自己的文字作品或收集整理的电子文本资料做成电子书发布出来，因为网络互动性的一个特点是：人们会通过最初的直接获得资料逐步发展成不再满足于这样的简单获得，一定会产生发布点儿什么愿望，比如发表个人看法、发布作品，所以我相信北极星书库的访问者在以后一定会产生制作并发布自己的电子书的愿望，到那时，希望电子文档处理器会是他们用来制作电子书的工具之一。

CoCo：呵呵，软件推动了网站的发展，网站又为软件提供了测试的场所。

CoCo：你除了对编程有兴趣以外，还有什么其它爱好？你认为是不是程序员只需知道计算机的知识就够了，还是需要了解更多领域内的东西？

国华：我的爱好其实很单一，主要还是与电脑有关的。专业的程序员不好说，但我认为共享软件作者除了需要有计算机知识外，还必须了解一些产品销售与推广的知识，我想那样才会有可能有比较好的回报。

CoCo：我们注意到阁下的软件是共享软件，能问一下用户注册情况如何吗？

国华："电子文档处理器"真正开始接受用户注册的时间并不是很长，大致是从1.75版本开始提供各种注册的方式，现在用户的注册量呈上升趋势，尽管绝对量并不多，但我对此持乐观态度。

CoCo：软件开发至关重要的一环，电子文档处理器在开发过程中是怎样进行测试的呢？

国华：现在用户使用的操作系统种类比较多，而软件必须兼容多种操作系统以及多种语言环境，所以我感觉软件开发中最大的困难是软件多系统测试工作，不知道这会不会是很多软件工作室面临的困难？现在的解决办法主要靠朋友的帮助，请朋友帮助在WinMe/2000环境下测试。如果今后网络上出现专门对共享软件产品进行测试的专门小组或工作室，或许可以给共享软件作者提供很大帮助。

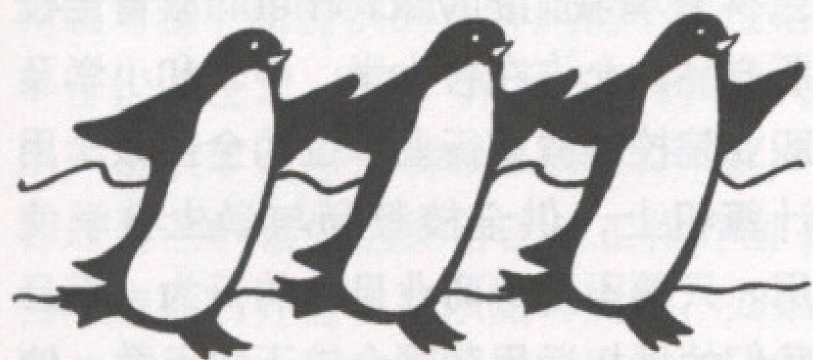
CoCo：这个提议比较有意思，如果真的有这种专门测试软件的小组，可以给我们这些共享软件的开发者提供很大方便，好像很有前途哦：）……

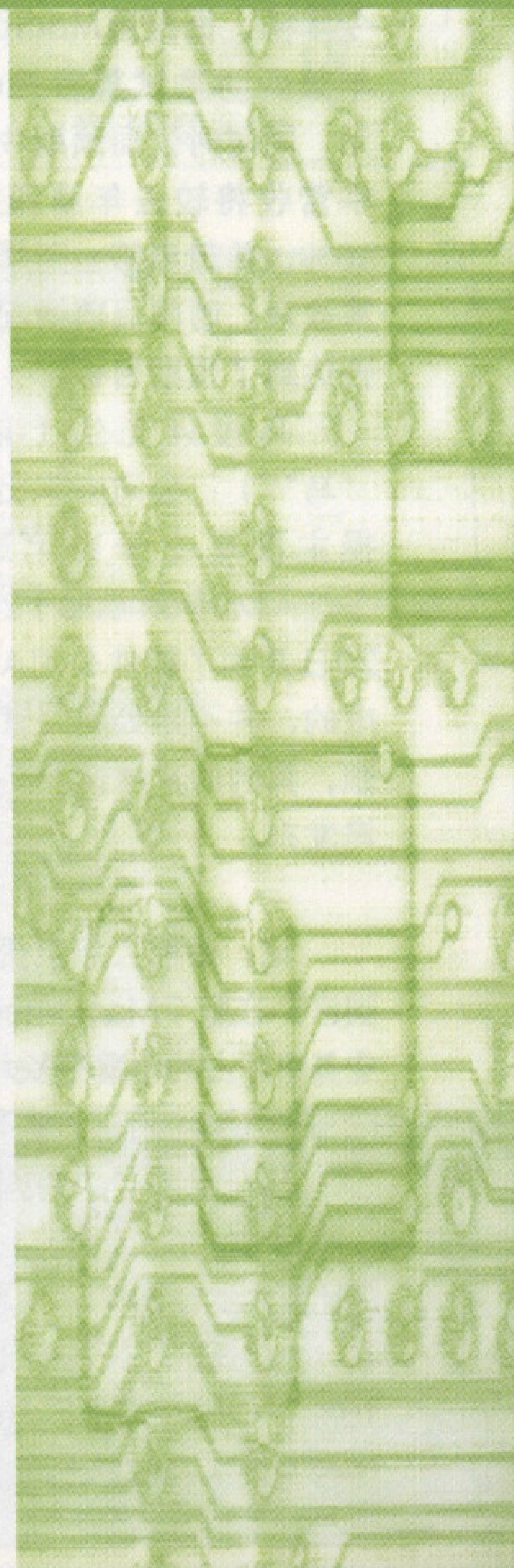
国华：网络真的是很神奇，在写程序遇到困难时就可以更强烈地感受到这种神奇了。每当遇到困难时，我主要借助搜索引擎及讨论组的帮助；每次有问题，几乎总能得到一些非常有用的提示。给予我无私帮助的人可能是这方面的专家啊！

CoCo：对软件的新版本和功能增强方面有什么想法？开发中有什么好的经验给大家共享？

国华：今后软件会在提供更多的个性设置上下工夫，另外就是提供更多的格式转换功能，比如现在很多用户希望可以增加DOC文件到HTML的批量转换等。我现在还处于编程的学习阶段，实在拿不出什么好的经验，但有个建议：千万不要浪费时间和精力去开发类似"E-mail群发软件"的软件，太多了。个人看法，意见保留，呵呵。还有一点就是应先想好程序是否需要支持多国语言，如果需要，建议先想好如何实现并写好相应模块，这两点是我得到的教训，供大家参考。

CoCo：如果想让软件发行到海外，多国语言的支持是应该要先想好的，否则临时再来处理，恐怕是一件很费力的事。感谢你接受我的采访，预祝软件越做越好。





（上接38页）你还可以使用一个ChkOnline.exe的检测工具，该工具可检测SocksXP的配置是否正确，网络情况是否良好等一系列的条件。若检测通过，SocksXP就具备了正常启动的条件，应该可以启动。

如果ChkOnline检测不通过，看看失败的原因是什么，重新检测一遍。若ChkOnline报"用户数已满"或最终没有测试结果，可反复测试几遍，一直到有结果，并且更新配置为止。

如果SocksXP启动时出现"OLEAUT32.DLL:VarNot"的错误则表明你使用的操作系统文件版本过低。SocksXP支持Windows 95/98/NT/2000操作系统，除非你的OS版本比这些还老，才会出现这样的错误。

2.运行不稳定，容易掉线的问题：

SocksXP目前还处在测试阶段，技术并不成熟，笔者使用QQ的感觉就是速度非常缓慢且容易掉线。当然掉不掉线和许多因素有关，比如：局域网络的HTTP Proxy代理速度、目前的Internet网络状态、最终的应用服务提供商等，有许多因素影响着SocksXP的表现。如果出现此情况，可试着改变一下SocksXP的代理服务器，在"通讯服务选择"可选择不同的服务器提供服务。对于QQ，也可以改变腾讯的QQ登录服务器，选择速度较好的一个。

有了SocksXP，在局域网里用QQ就十分简单了，不仅如此，它还可以上"联众网络游戏世界"、"中国游戏网络中心"，具体设置方法同QQ号的设置。怎么样，心动了吗？赶快去下载一个吧！不过如果你在单位局域网里上班时间利用它来玩游戏，可要小心被BOSS逮到噢！：－）

业界专访

由世界著名软件厂商Macromedia公司主办的“应用无极限，MX共分享”——2002年Macromedia产品技术研讨会，于2002年6月21日在北京港澳中心隆重举行。与此同时，Macromedia公司还召开了“Macromedia MX产品家族新闻发布会”。在此期间，Macromedia公司大中华区总经理马俊强先生和Macromedia公司大中华区产品销售工程师伦永新先生接受了本刊的专访。

记者（以下简称“记”）：今年初，据报道Macromedia去年第四财季试算亏损610万美元，同时时公司预期今年第一财季营收将较去年第四财季增长10%，并重申第一财季将实现试算盈余。请问目前情况如何？是否达到了预期目标？

马俊强先生（以下简称“马”）：公司去年出现一些亏损主要是由于当年进行并购（注：Macromedia于2001年3月20日并购了软件公司Allaire）造成的，并不是公司经营业务的问题，其他的具体情况将会由总公司发布。

记：目前，您负责的“大中国区”在整个Macromedia公司的业务中所占的比重有多大？中国大陆市场在其中所占份额有多少？

马：目前“大中国区”在整个Macromedia公司的业务中所占的比重大约在20%，中国大陆市场在“大中国区”所占的比重大约在10%，中国香港地区占65%，中国台湾地区占25%左右。



记：最近Macromedia公司宣布成立Macromedia中国正版软件用户服务中心，推广Macromedia产品应用与开发企业认证系统，有报道称这是“为打击盗版行动挥出的首记重拳”。不知Macromedia公司下一步还将采取哪些打击盗版的行动？是否会像微软一样，开始对大型公司（特别是网络公司）展开调查，并采取相应的法律手段？

马：Macromedia中国正版软件用户服务中心是Macromedia公司坚决反对软件盗版侵权，维护自身合法权益的举措之一。Macromedia公司将通过正版软件用户服务中心，为中国地区的Macromedia软件用户提供优质、全面的技术支持服务，并逐步树立和坚固人们购买正版软件的意识，从而推动全球软件业的更广泛发展。Macromedia公司近期还将推出“Macromedia中国企业级用户认证”和“Macromedia中国企业级应用开发商认证”，来逐步促进Macromedia产品技术和Macromedia产品正版化的推广与发展。我们将按照政府的规定，配合政府相关部门联合打击盗版现象，其中我们不排除针对某些使用盗版软件数量较大的公司展开调查并进行相关行动。

记：Macromedia Studio MX好像目前还没有在国内销售，今后是否会在国内推出？价格如何？

马：Macromedia Studio MX将很快在国内销售，销售价格会与国际价格相一致。（记者插问：您所说的国际价格是否可以能Macromedia官方网站上的销售价格为依据？）是的，Macromedia的价格是完全公开的，在官方网站和Macromedia中国网站上发布的销售价格就是我们的最新价格。（注：Macromedia Studio MX价格，完全版799美元，升级版199美元）



记：中国有很多的大中学生都是电脑爱好者，他们制作了很多自己的个人主页和网站，以他们的经济状况是很难购买正版的Macromedia软件，但他们很可能就是未来中国网络的主力军，Macromedia公司对此有何战略考虑？具体说是否有为这些特定人群推出相关的政策？

马：我们一直很关注这个问题，为此我们曾推出Macromedia教育个人版软件套装，包括Macromedia Flash 5.0，Dreamweaver 4.0和Fireworks 4.0。Macromedia教育个人版软件套装为单机版，就是专门为各大中学的教师与学生使用，当然必须是非商业用途的。售价仅为人民币744元。

还有我们的Macromedia教育全校版产品，允许在各大学、中学和小学及职业院校等教育行业单位的全部教学用计算机上，供全校教师与学生教学使用。只要不进行商业目的的行为，而且我们的授权适用范围全校不限点数，使用功能无任何限制。今后我们还会推出类似的产品，支持教育是我们一贯的思想。

记：目前的MX系列是否还将推出正式的官方中文版？如果有，将在何时？另外中文版是进行一般的汉化，还是会针对中文特性进行本地化修正？以往汉化版的帮助文件还是英文的，很影响初学者的使用，本次的MX版本是否会进行汉化？

伦永新：Macromedia公司将在今年7月份推出Flash MX中文版，其他产品也会陆续推出。这次进行的汉化工作，不再是一般的界面菜单的翻译，我们会进行本地化修正，同时帮助文件也会进行汉化。



网站设计新宠

——Macromedia Dreamweaver MX初探

笔者一直认为最新的东东不一定是最好的，许多游戏如此，软件也不例外。往往许多实用的软件经过几次更新换代之后，变成了庞大而繁杂的鸡肋，除了越来越花哨的界面和与日俱增的硬盘空间以及一些可有可无的小功能，我实在看不出还有什么质的飞跃。大到矢量图形设计的巨头之一CORELDRAW，小到最经典的看图软件ACDSee，无一不走入了误区。所以，往往新推出的软件版本我都很少第一个去尝试。说白了也可能是本人比较守旧吧。但凡事都有例外，Macromedia公司的名字对我来说就像游戏公司中的Blizzard，可以说每一个版本都是必然的精品，很少会让老用户失望。当我拿到Dreamweaver MX时的第一个想法就是安装尝试，这也成了我的为数不多的例外之举。当然最终我没有失望，凭心而论Dreamweaver MX的确可以堪称是目前为止功能最为强大的所见即所得网页制作编辑软件了，然而拥有这么多功能的强大开发平台，包括所有帮助文件，也只有区区100MB 文件大小。

废话也说了这么多，下面就让我带你一起去感受这个新版本的不同之处。另外需要值得一提的是，下面的文章并不是教你如何使用Dreamweaver，所以你至少应该对Dreamweaver早先版本有一定的了解。如果您连WWW、HTML的概念都从未接触，我想这篇文章对你的帮助是微乎其微的。

体贴直观的工作区划分

当我们第一次打开Dreamweaver MX，系统会弹出以下菜单：（图1）这就是Macromedia体贴入微之处，它针对两种不同用户（页面设计者、代码编写者）所提供的两种风格不同性格各异的工作平台，（图2、图3）并为怀旧的老Dreamweaver用户提供了几乎原样的4.0版本界面，这样你可以针对自己的喜好选择自己的工作界面了。（图4）当然选择的界面也可以随时更换，如果你页面设计和代码编写一手包办，你也可以在菜单Edit > preferences中的General中设定，（图5）快捷键是Ctrl+U。另外值得一提的是，从Dreamweaver MX开始所有的工具菜单都是可以随心所欲更换位置和改变内容的，甚至可以自定义工具条。（图6）如下图所示：

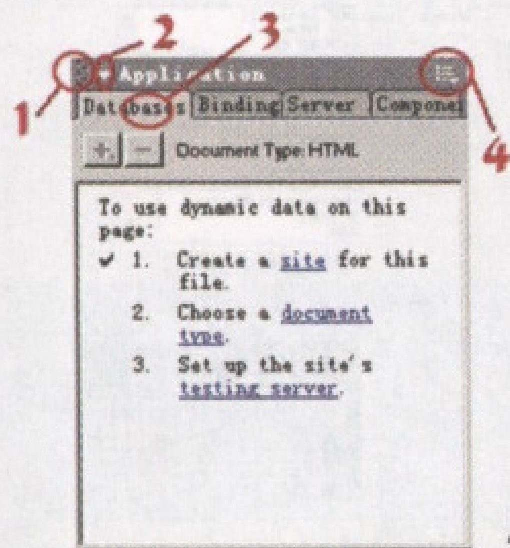
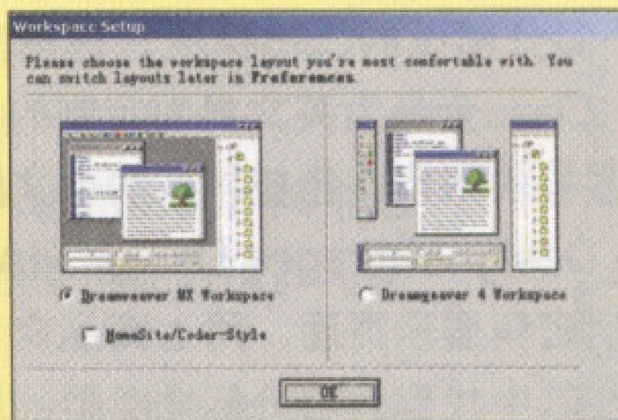
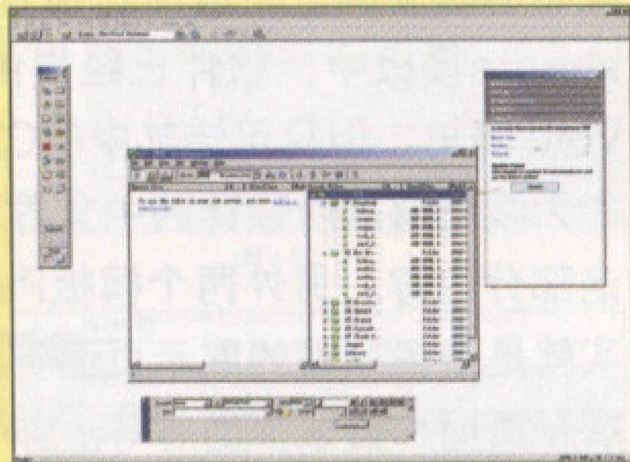
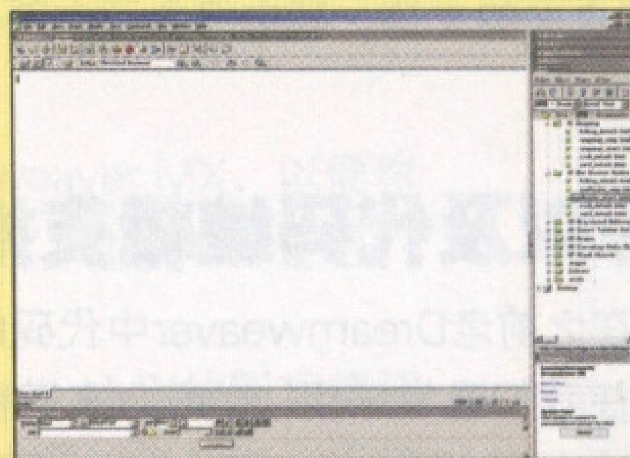
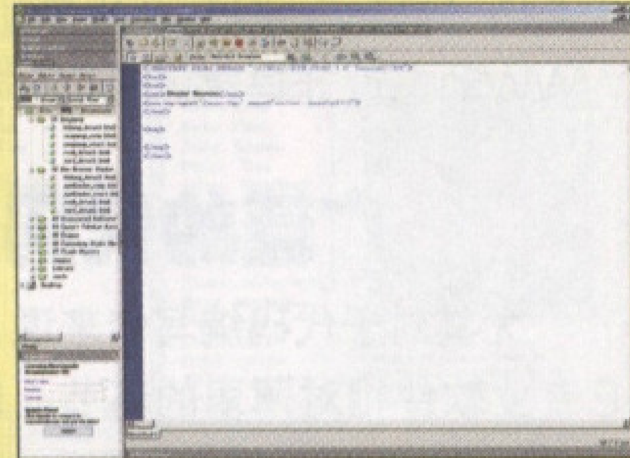


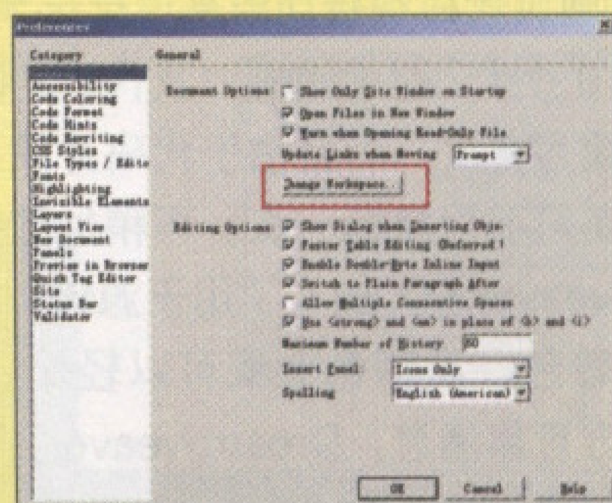
图6


图1


图2


图3


图4


图5



马俊强先生现任Macromedia公司大中华区总经理，负责Macromedia公司在整个中国地区的市场推广、多媒体及网络产品销售等事务。马俊强先生曾经在广播领域工作达四年之久，积累了丰富的市场营销和管理经验，并取得了Murdoch大学工商管理学硕士学位。进入Macromedia公司之后，马俊强先生运用其丰富的经验和对本地区情况的了解，使Macromedia公司大中华区的业务得到了长足的发展，为公司开拓广阔的亚洲市场奠定了基础。

1. 点选位置1处不放并移动，便可以改变菜单的位置。

2. 最大最小化按钮。

3. 切换子菜单。

4. 针对菜单的详细操作，（图7）包括帮助（Help）组合工具菜单（Group *** with）、重新命名（Rename）以及最大化工具（Maximize panel Group）。

以上这些功能，为的是更加方便地组合自己的工作界面，不再为切换各种工具而耽误自己宝贵的工作时间。

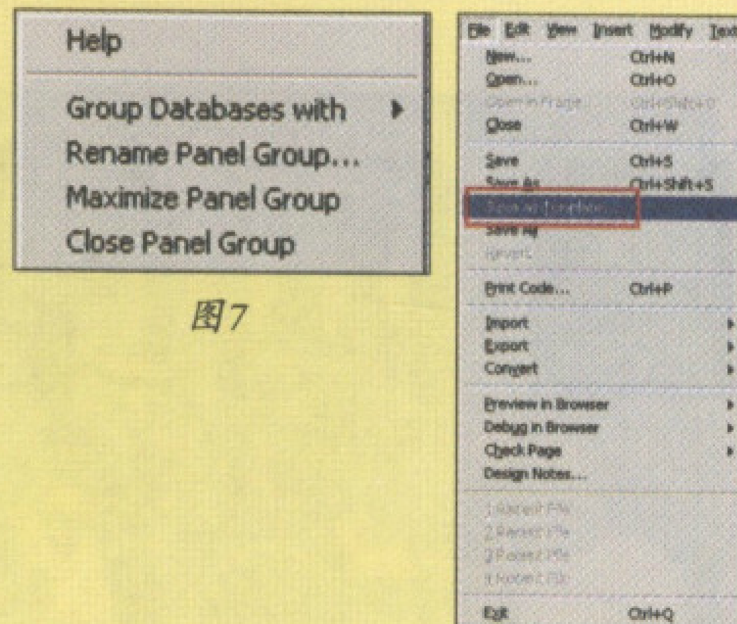


图7

图9

更加强大的制作模板

在MX版本中，添加了内置的制作模板概念，（图8）其中包括通用标签（General）和模板标签（Templates），General标签中是Dreamweaver MX本身所提供的各类页面模板，类似于以往的FontPage模板概念，让我们可以最快速度地创建具有专业水准的网页。Templates标签是用户自定义模板，你可以将以往的设计以及页面布局另存为模板，（图9）这样就可以在将来的设计中引用从而节省大量时间。

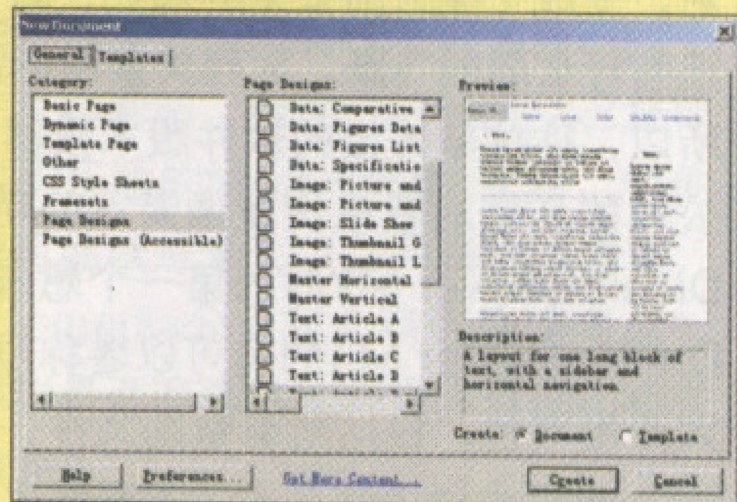


图8

关于Templates标签就不再细说了，下面我们来介绍一下General标签中的功能。如上图所示我们可以看到General标签包含了八大模板，其中的Basic Page（基本页面）、Dynamic Page（动态页面）和Frameset（框架页面）模板中我们可以选择一个空模板来分别创建普通Html页面、动态页面以及带有框架的复杂页面。相对来说这三类模板是相对简单的。在CSS style sheets模板中，软件已经提供了部分预设的CSS标准，包括文字表格以及Vote 表单，但只可惜其中的CSS Class全是为英文界面定制的，大部分并不能为我们通常所设计的中文界面很好的采用，希望将来的中文版中能够添加这部分内容。另外两个模板Page Designs和Pages Designs (Accessible) 其实就是很多预设的展示页面，包括资料展示页面、网上商品交易页面、图片展示页面、搜索页面等等。你可在其中找到大部分标准类型的展示模板。接下来最需要提及的是Other模板，因为从中我们发现它提供了创建基于特定基于JSP、VBScript以及XML等动态页面的支持，其中包含了大部分所知的标准WWW动态设计语言。

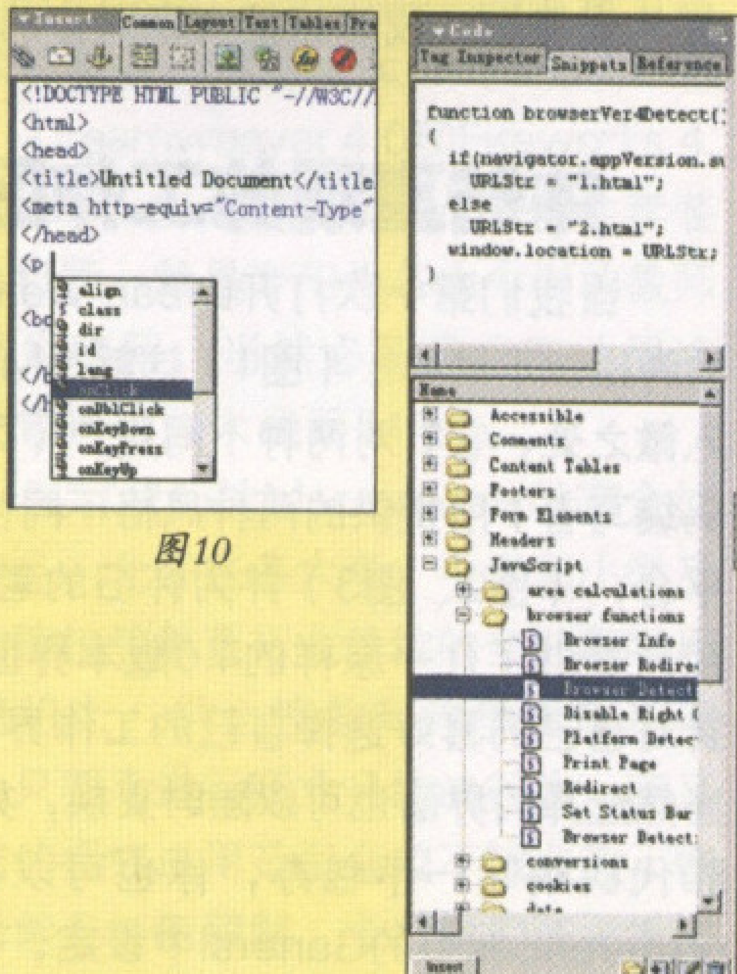


图10

图11

广泛的代码库以及代码编辑支持

尤其对于代码编写者来说，在之前老Dreamweaver中代码的编写是与其它专业软件相对薄弱的环节。以往我们通常采用UltraEdit来进行这项工作。但MX的降临完全解决了我们来回切换编辑软件的麻烦（看来是不让UltraEdit活了:(），甚至从网页代码编辑功能来说远远大于UltraEdit。其中包含了代码提示功能、（图10）标记库编辑器以及代码片段面板，（图11）从而不但大大加快了代码的编写速度，而且由于代码片段面板的加入，很多以前费力需要编写的代码现在只需用鼠标一点，再稍加替换就可以为我所用了。对于除错方面，Dreamweaver MX 加入了用于源代码着色的增强功能和选项。你可以配置和自定义着色，从颜色上就可以轻松划分大部分代码的类型。（图12）另外，据官方可靠消息，Dreamweaver MX已经内含ColdFusion Stu-

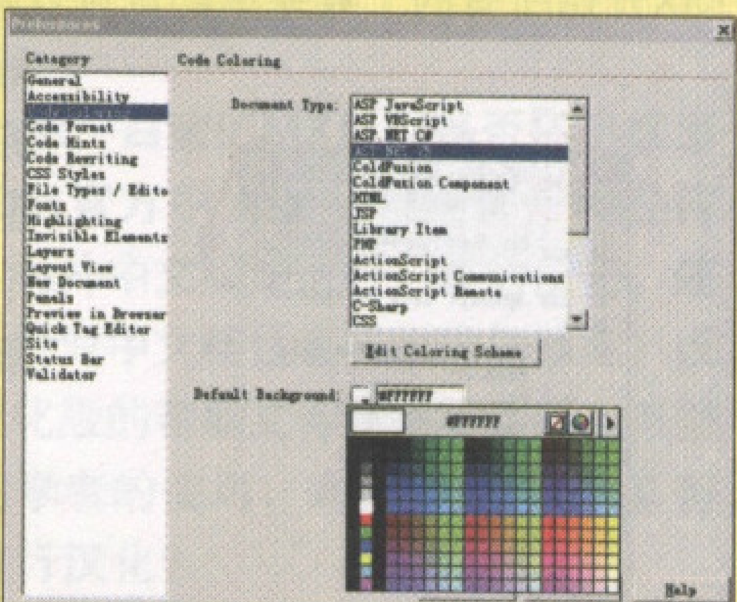


图12

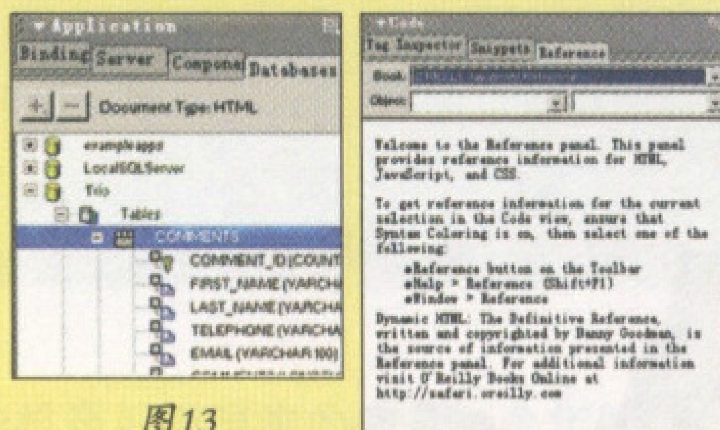


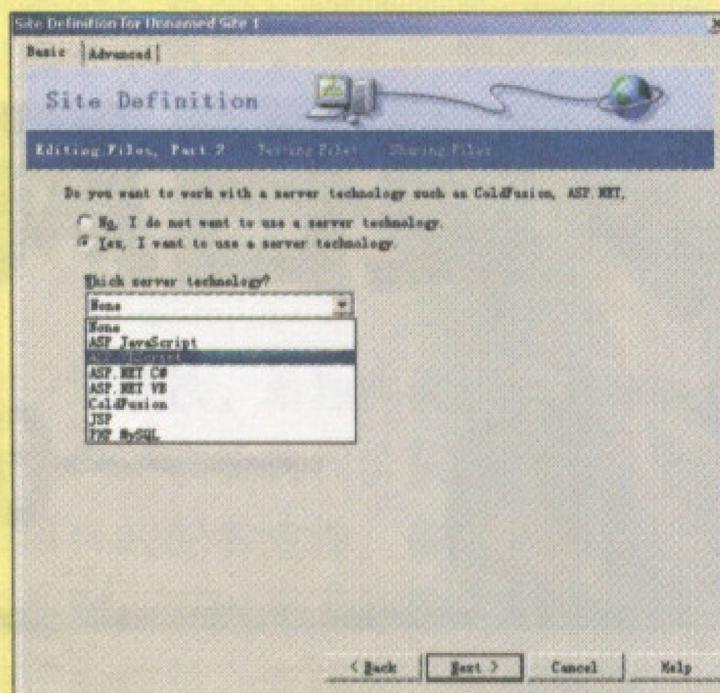
伦永新先生现任Macromedia公司大中华区产品销售工程师，负责Macromedia公司大中华区的产品销售、推广及技术服务等工作。伦永新先生是一位资深的Web领域专业人员，多年来一直从事Web开发工作，曾先后在多项国内外重要的Web开发项目工程中担任重要职位，并成功参与和领导了互联网咨询过滤服务器软件的开发。除此之外，伦永新先生还获得了Bachelor of Computer Science和MBA学位，以及Macromedia、Sun Microsystem Java、Microsoft及Oracle等多家世界著名厂商的权威技能认证。

dio5和HomeSite 5的组合。

更多更完善的服务器技术支持

在Dreamweaver MX中最大最根本的加强和变化就是对几乎所有新服务器技术的官方支持，其中包括PHP、JSP、ColdFusion、ASP、ASP.NET等等。（图14）并加入了大量的的服务器代码库，（图13）这下我们可以利用最新的技术来创建我们自己的动态网站了。MX还调整了对于数据库的支持底层、使得对于数据库的支持更加强大稳定。

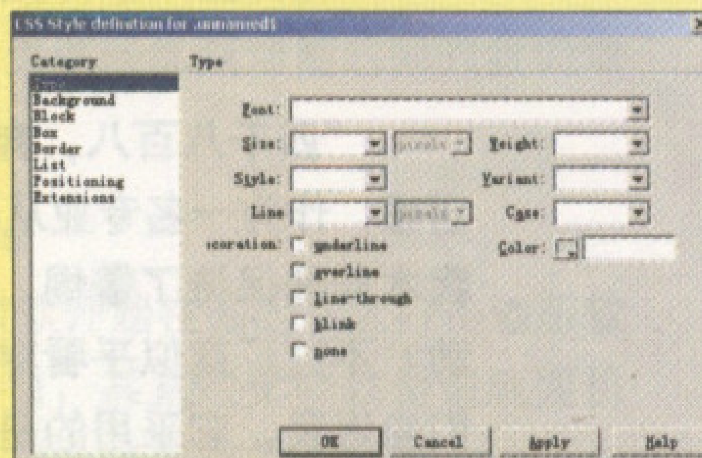

图13　图18

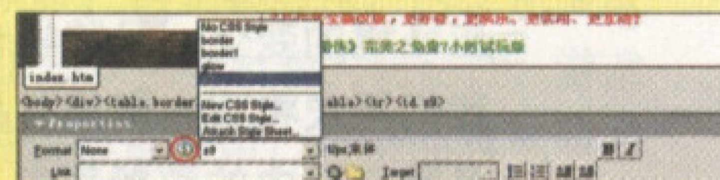

图14

改进的级联样式表 2 (CSS2) 支持

级联样式表(CSS)的应用和推广正改变着整个Web站点的设计理念和规范，Dreamweaver MX现在为我们满足了更多的需求，其中更加优化及包含了很多与CSS有关的功能，现在不但可以使用专门提供的CSS编辑器(CSS Style definition)（图15）还同时可以轻松的在属性检查器(Properties)中切换到CSS模式，你只需要单击CSS/HTML切换按钮(紧接字体弹出菜单的小A图标)（图16），字体标记列表就会变成CSS样式列表了。这样的功能方便在HEML模式和CSS模式之间相互切换，更加方便了基于CSS的Web站点上的工作。

另外Dreamweaver MX还提供了很多现成的CSS样式表，新手们可以通过这些现成的例子来逐渐熟悉并认识CSS的奇妙之处。我们可以在菜单File→New中的新文件(New Document)子菜单里选择CSS Style Sheets来挑选各种内置样式表。（图17）


图15


图16

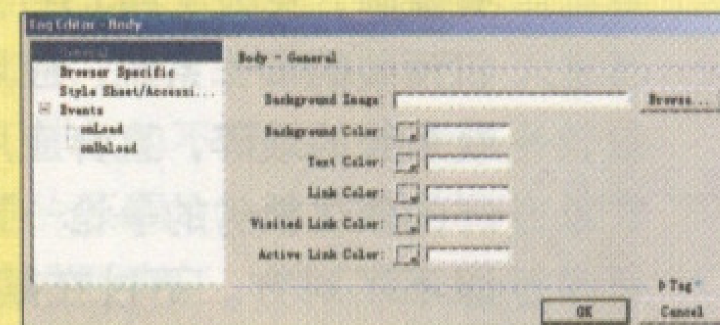
辅助功能

最后我们来谈谈Dreamweaver MX新增的一些额外的辅助功能，其中包括内置集成的辅助功能参考（图18）以及生成兼容代码的辅助功能选项。（图19）

其中辅助功能参考材料已经集成到了 Dreamweaver MX 参考面板中。参考面板可提供国际标准设计辅助功能的最佳做法的上下文和背景。只可惜这里的内容不但完全是英文资料而且百分之百是根据美国法律作为参考的资料，所以对我们中国用户来说用处实在不大(我哭……)。

另外生成兼容代码的辅助功能选项是用来配置 Dreamweaver MX，以便你在页面上插入特定标记和对象时提示与辅助功能有关的属性。比较贴心是吧。


图17


图19

通过以上的种种介绍，我相信大家已经对Dreamweaver MX的新功能跃跃欲试了吧，其实由于时间和篇幅的关系很多细小但十分方便的新功能这里就不能为大家一一介绍了，而本身Dreamweaver MX的在线帮助已经非常完善，如果英语水平还可以的读者应该尝试阅读一下这些资料，你会从中得到更多的帮助。

Macromedia公司

Macromedia公司总部设立在美国加州旧金山市，在全球50多个国家设有经营机构。Macromedia公司在全球拥有300万开发和设计用户以及广大的行业合作伙伴网络，其丰富的客户机软件被98％的Web应用开发人员所Macromedia公司的主要软件产品包括：Macromedia Authorware、Macromedia ColdFusion、Macromedia Director、Macromedia Dreamweaver、Macromedia Fireworks、Macromedia Flash、Macromedia Flash Player、Macromedia FreeHand和Macromedia JRun等。Macromedia公司的软件产品被全球数以百万计的开发人员和设计人员所使用，为他们提供了高效地创造互联网上最为有效的用户体验。其集成的工具、服务器和客户机技术家族支持提供从网站到Rich Internet Applications的跨多种平台和设备的广泛Internet解决方案。



■专题策划 本刊编辑部
■执笔 小虫、别理我、iCat、魔之左手、答笛



夏日风情，“品”位人生
——6款品牌家用电脑横向对比评测

世界杯的硝烟在7月的天空下渐渐消散，另一场大战却悄然打响。

“四千八百八，奔四扛回家。”面对这样的诱惑，作为一名专业从事PC评测工作的工程师，我本能地保持了警惕，然而你是不是有点怦然心动？不过厂商似乎看穿了我的心思，很快地，他们告诉我，它采用的是奔驰主板和小影霸显卡，一下子塞住了我的嘴。事物总是在不断发展中适应环境的变化，品牌机也不例外。一年之后，当我们再次将眼光聚集在品牌机身上时，它已经不是我心目中的那般形象了。

从一个DIY爱好者或评测工程师的传统眼光来看，品牌电脑有很多缺点，比如说配置不均衡、选择余地小、附加价值太大、性价比低、配件偷工减料等。然而对于那些不打算在电脑选择上花费太多精力的初学者来说，品牌电脑却拥有很多优点，比如说他们可以很方便地挑选已配置好的电脑，甚至可以选择送货上门，这令他们很有成就感；对于值得信赖的品牌，配件的质量也有保障，免去了和JS打交道的烦恼和学费；品牌机预装的操作系统、应用软件可以让他们省去安装系统的琐碎，直奔应用主题……事实上关于这样的孰优孰劣的争论一直在进行中，然而谁也说服不了对方。不过在某种意义上，存在就是合理，品牌电脑从来都是国内PC市场上的主角，我们没有理由忽略这片天空。

对于品牌机厂商来说，他们将在7月份的暑期里迎来年度销售高潮，面对这样的时机他们自然不敢怠慢，纷纷使出浑身解数将各自的新产品推向市场。然而在这样一个令人眼花缭乱的市场之中，等待用户的究竟是什么样的产品呢？

本文导读

大众软件 评测报告
2002年第05号



前言

在经历了初期残酷的洗牌之后，品牌电脑市场逐渐走向成熟，联想、方正、金长城、清华同方、恒生等部分老牌厂商开始形成各自相对固定的消费群体。降价不再是市场的主导，新产品中更多地体现出了企业成长过程中积淀的文化和价值取向。

目前，性能依然是评估品牌电脑的重要标准之一。和兼容机相比，品牌电脑存在配置更新较慢、搭配不合理的现象，但这和品牌电脑的定位、用途是有一定联系的，即使是国际知名品牌电脑往往也会存在同样问题。因此我们将以一种积极、务实和发展的眼光对品牌电脑的配置进行讨论。与去年同价位品牌电脑相比，今年的配置更贴近市场主流，配件间的搭配也趋于合理，功能也更加丰富。硬件水平的提高极大提升了软件的应用性能，我们将更多的目光投向随机赠送的软件……种种迹象让我们感到2002年的品牌电脑将会非常精彩！

更炫目的显示器

人们都说“面子很重要”，注重品牌形象的制造商当然不会放过装点“面子”的机会。液晶显示器靓丽的外形、超低辐射等优点颇得品牌电脑厂商们的赏识，中高档产品中常会见到它们的身影。当然，并不是每个人都需要液晶显示器，对于消费水平并不高的中国消费者而言，CRT显示器显得更贴近用户。17”纯平CRT显示器技术成熟，成本比液晶显示器低许多，技术指标基本都能达到最佳分辨率下85Hz无闪烁要求，因此被广泛采用。近年来，不少厂商都开始在显示器的外壳与色彩上下功夫，以吸引眼球。

强劲的处理器

品牌机厂商们常常在广告里强调中央处理器（CPU）的作用，他们的确偏爱强劲且昂贵的处理器，例如Pentium 4。2002年可算是品牌电脑的“奔4年”，不管是上万元的高档机型还是7000元左右的中档机型，甚至一些低端普及型号上，都可以看到P4的身影。也许是出于稳定性考虑，或是Intel的市场推广得力，大多数品牌机都使用Intel的CPU。除了高档的P4外，赛扬处理器同样受到青睐。目前部分有影响力的国外品牌开始采用AMD的处理器，Intel能否继续独霸品牌机世界呢？我们拭目以待。

数码港与家庭娱乐

购买品牌电脑的用户往往会喜欢“插上就用，取下就走”的“傻瓜”式设备，这正是USB设备的拿手好戏，所以目前大多数品牌机都提供4个USB接口以满足需要。在接驳方式上，品牌电脑也充分考虑用户使用的便捷，在前置面板上设置了USB、耳机、麦克风等常用接口，免去用户在一团乱麻的机箱后面摸索的痛苦。今年的机型更注重家庭娱乐方面的要求，音频、视频设备性能上都有较大幅度的提高，集成显卡不再是主流，一般机型都配置了GeForce2 MX档次以上的显卡，完全可以满足普通游戏需求；多声道音箱也逐渐取代传统2.0音箱。

眼花缭乱的软件包

没有软件的电脑不过是一堆废铁。单独购买软件的开销太大，而品牌电脑可以让用户以较低的代价获得实惠。用户打开产品包装看到琳琅满目的配套软件，会有种充实的感觉。当我们使用这些软件时，可以毫不犹豫地说“我用正版我自豪！”正是这些正版软件，支撑起了品牌电脑的半边天，成为赢得用户肯定的最大砝码。

但事物总非完美，在享受这些优越功能的同时我们依然有难解的疑惑。

Linux VS. Windows

随着我国加入WTO，微软开始在国内加大打击盗版软件的力度，提高操作系统门槛，其直接影响就是造成整机成本的提升。这对低端普及型品牌电脑的影响最大，不少产品开始安装廉价的Linux系统，这无疑对用户的使用造成了相当的不便。Windows XP不仅拥有出色的稳定性，游戏性能、娱乐功能以及易用性也相当不错，正是品牌电脑用户所期待的那种产品，然而其高昂的售价依然让人难以接受。于是就出现了“品牌电脑装Linux”的现象，然而用户最终使用的又是什么操作系统呢？

售后服务的疑问

我们曾经听说过这样的事情：某品牌电脑在承诺免费服务期内上门维修电脑（后查明仅仅是灰尘太多影响了处理器散热），然后收100元人民币扬长而去，不解问之，答曰：“我们承诺的是免费上门服务3次，你已经超过3次了……”经努力查找，笔者终于在保修卡不起眼的角落看到标明“……免费上门服务3次……”的蝇头小字，大家都应该警惕这种“粗心大意”带来的不便啊。售后服务好是消费者购买品牌电脑最重要的原因之一，如果厂商在这方面和消费者玩文字游戏，或推脱责任，其实最终牺牲的是他们自己。

上面的阐述大致是今年品牌电脑市场中大家关注的焦点，品牌机厂商们基本都在围绕它们进行市场开拓及细分，因此我们既可看到高频Pentium 4处理器、液晶显示器占据高端，又能发现GeForce2 MX200、40GB低速硬盘配置火爆市场……其实仔细想想就不难发现，即使是最低端的配置也可以基本满足日常上网、写作及视听娱乐的需求，性能已不再是品牌电脑的“主要矛盾”，我们建议读者将更多目光投向附赠软件及售后服务的质量上。

产品点评（以送测时间先后为序）

七喜快乐2000-L



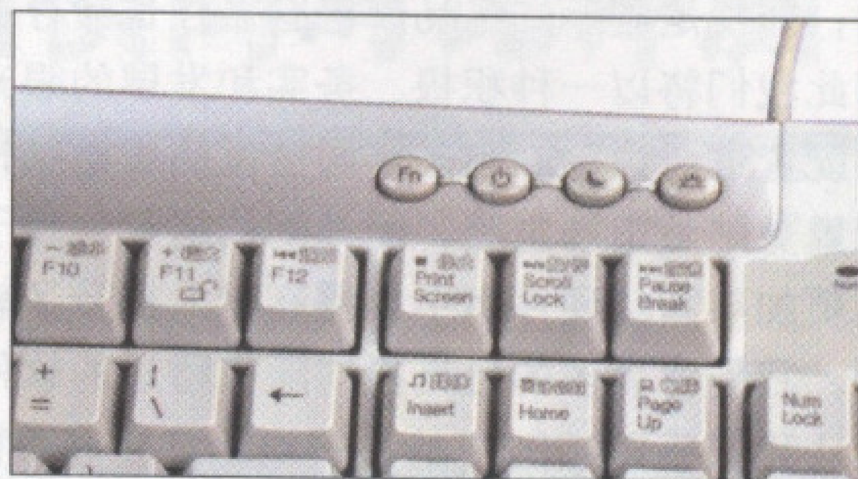
朴实无华的经济型家用电脑。（注：该送测产品的配置与实际上市产品略有出入）

厂商名称：	广州七喜电脑股份有限公司（HEDY）
参考售价：	5999元
咨询电话：	020-82153777
厂商网址：	www.hedy.com.cn

快乐2000-L是由七喜电脑公司送测的，属中低端机型，也是本次评测中唯一使用赛扬CPU的产品，只是它用的是刚上市不久的新一代赛扬。这种赛扬是在Willamette核心P4的基础上去掉了128kB二级缓存而成的，性价比很不错。与之相匹配的主要部件如主板、显卡、内存、硬盘等虽然都不是很高档，但都较为合理，整体感觉配置比较均衡。

快乐2000-L灰白色的外观设计给人感觉非常朴实。只是与其主机配置相比，15″的显示器似乎有些不太相称，而且这款显示器还采用了平面直角显像管（这倒是一个控制成本的好方法），显示效果用来上网尚可，而且无论是调节键的布局，还是OSD菜单的操作都不太符合一般人的习惯。随机配备的是普通的2.0塑料有源音箱，效果一般，虽然高、低音都没有明显的失真现象，但也可感觉到声音比较单薄，缺乏层次感。鼠标键盘皆为PS/2接口，鼠标的滚轮感觉有些涩。键盘上除了品牌机中常见的快捷键外，还增添了一个“Fn”键，这倒是一个十分独特的设计。经常使用笔记本电脑的朋友对这个键一定不会陌生，它可以和键盘上的许多键组合使用，来完成一些常用操作及调用一些常用软件，大大方便了用户。

由于价格的限制，快乐2000-L出厂时预装的操作系统是红旗Linux 3.0桌面版。尽管这个版本的Linux在很大程度上已达到了实用要求，但除非你从不与人交换文件，不然文件的兼容性就是一个很大的问题。另外，它对硬盘的管理也远没有Windows直观，特别是对于已经很熟悉Windows系列操作系统的用户而言，要适应它的操作恐怕要很长时间。想必厂商也知道，绝大部分用户会在购机后重新安装Windows操作系统，所以提供的各种驱动及软件也都是基于Windows的。事实上，这种利用Linux操作系统来降低成本的做法，无论对厂商还是用户来说都是比较尴尬的。



“Fn”键和键盘上的其它按键组合可以实现很多功能，这种设计是借鉴了笔记本键盘的做法。

快乐2000-L随机附赠的软件十分丰富，有20余款常用软件、一款大型游戏《剑侠情缘Ⅱ》、超星图书阅览器加上容量高达556MB的中国古代各大名著典籍，最后还有一张光盘是非常实用的多媒体电脑教程。所有这些软件完全安装大约需要1.49GB的硬盘空间，但遗憾的是当我们第一次安装完这些软件以后，系统出现了不稳定的情况，事实上软件间存在冲突是常有的事，所以商家在挑选软件时应特别注意这一点。

另外，这款产品还存在一些细节上的问题，例如光驱的音量调节旋钮的颜色与整个主机不一致、前置的音频接口没有标识、音箱电源线只有1米长等等。尽管这是一款经济型产品，但我们仍希望厂商在做低端产品时，在降低其配置的同时，也要保证它的品质。

实达时代经典6000H



性能强劲的娱乐中心，爱玩游戏的朋友不要错过。

厂商名称：	实达电脑科技有限公司（Start）
参考售价：	12998元
咨询电话：	800-8100-586
厂商网址：	www.icom.com.cn

编辑选择奖 联想天麒6320



这次实验室收到的产品基本都是各厂商准备在暑期力推的机型，而我们这次横向评测的主要目的，也是希望能对准备在暑期购买品牌电脑的读者有一点帮助。事实上多数购买品牌机的用户更重视电脑的功能、易用性、售后服务甚至外观，而我们的测试也正是从消费者的角度出发来完成，因此我们改变了以性价比论英雄的传统模式。本次评测并不是立足于在同等价位中选出最出色的机型，而是希望向大家推荐最值得购买的产品，它不一定最便宜，也不一定性能最好。联想天麒6320正是这样一款可以令消费者满意的产品，虽然其性能不及恒生的雅典967，但最后凭借优异的综合素质胜出。它的外形设计相当时尚，各部分间造型上的搭配也很理想。它的性能虽不是最佳，但那并不是衡量产品的唯一标准，而且这样的配置也足以胜任绝大多数家庭的需求。从得分表中不难看出，联想天麒6320在售后服务及附加功能方面都获得了最高分，易用性也名列第二，这些才是品牌机的用户真正需要的，这也是它胜出的主要原因。

功能最全面的产品：Acer Aspire G600

仔细想想现在都流行什么？流行数码相机？没问题，我有记忆棒和SD接口，可轻松导出照片。流行DV和视频采集？没问题，我有IEEE 1394接口。USB硬盘、USB闪盘、USB鼠标、USB键盘……USB“XX”？没问题，我有4个USB接口。流行一边看电视一边玩电脑（小心你的视力）？没问题，我有电视卡。流行自由？没问题，我的键盘和鼠标都没有那根线的束缚。你问我是谁？我就是宏碁Aspire G600！没错，毫无疑问，这款电脑是送测产品中功能最全面的；事实上在整个国内品牌机市场上，它在这方面都是数一数二的，不过遗憾的是其显卡和硬盘配置相对较低，并且价格也不便宜。

性能最高的产品：恒生雅典967

即使你是一位DIY爱好者，也不得不重新考虑你的选择了，因为恒生雅典967拥有令人瞠目结舌的配置：2.4GHz的P4处理器、512MB RDRAM、GeForce4 Ti4600 128MB显卡、80GB 7200r/m硬盘（8MB缓存）等，而且所有这些好东西居然能被放在一台不足万元的电脑里。如果你追求的只是性能，如果你只喜欢玩最新最眩的3D游戏，那就不用再犹豫了。虽然它在音频效果方面可能还不能令你完全满意，但已相当超值，就连我们这些平日里对品牌机配置有点不以为然的评测工程师都不禁为之心动。



性能得分一览表

产品型号/测试项目	SYSmark2002		Quake Ⅲ Arena 1.30		3DMark 2001	FlaskMPEG 0.6（fps）	Lame3.92（秒）
	Internet Content Creation	Office Productivity	Normal（fps）	High（fps）			
七喜快乐2000-L	184	106	164.1	61.2	2650	11.91	47
实达时代经典6000H	310	171	256.4	165.2	5751	15.09	33
恒生雅典967	313	178	284	267.8	10848	15.25	31
方正卓越A HCA8830	279	141	92.3	27.9	1636	12.93	38
联想天麒6320	274	155	213.6	58.6	2748	13.4	38
Acer Aspire-G600	206	122	73.7	31	1308	12.48	40

注：得分最好值用红色标出，Lame3.92测试成绩越低越好。

产品得分总表

产品型号/测试项目	配置（权重0.75）					性能（1.25）				外观及易用性（1.0）						附加功能（1.0）				售后服务测试（1.0）								总平均分
	基础分	合理性	扩展性	其它	单项合计	基准性能	稳定性	显示器	单项合计	外观	安装	说明书	产品工艺	其它	单项合计	附送软件	附送硬件	驱动盘和恢复盘	单项合计	问题1	问题2	问题3	问题4	问题5	问题6	保修及上门服务	单项合计	
七喜快乐2000-L	1.4	2.25	1.4	0.2	3.94	2.89	1.75	0.4	6.3	1.77	1	1.5	0.5	1	5.77	2	0	1.05	3.05	0.25	0	0.5	1	1	1	3	6.75	5.16
实达时代经典6000H	2.2	3.5	1.7	0.5	5.93	5.88	2	0.6	10.6	2	1	3	0.75	1.5	8.25	2	0	2.25	4.25	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	3.5	6	7.01
恒生雅典967	2.5	3.5	1.7	0	5.78	7	2	0.7	12.125	2.02	1	2	0.5	1.5	7.02	2	3	2.25	7.25	1	0.5	0.5	0.5	1	0.7	4	8.2	8.07
方正卓越A HCA8830	1.7	2.25	1.4	0.8	4.61	3.88	1	0.75	7.0375	2	0.9	3	0.9	1.5	8.3	2.5	0	0.85	3.35	1	0.5	0.5	0.5	0.8	1	3	7.3	6.12
联想天麒6320	1.8	3	1.4	0.5	5.03	4.19	2	0.8	8.7375	2.62	1	2.5	1	1.8	8.92	3	3.5	3	9.5	0.5	0.5	0.75	1	1	1	3.5	8.25	8.09
Acer Aspire G600	1.4	2	1	1.5	4.43	3.22	1.75	1	7.4625	2.75	1	2.5	1	2	9.25	3	2	1.5	6.5	1	0.8	0.8	0.5	1	0.7	3	7.8	7.09

评测组织方法

本次测试我们邀请的品牌机厂商有：联想、方正、金长城、DELL、宏碁（Acer）、清华同方、实达、恒生、七喜、TCL、海尔、神舟（排名不分先后）共12家。在这些被邀厂商中，清华同方、金长城和TCL表示不便参加本次评测；DELL虽然没有明确表示不参加，但由于其独特的直销方式，抽调样机比较麻烦，所以最后还是没能赶上2002年6月3日至6月13日的产品征集期；其余厂商均接受了评测邀请，并表示将尽快送来参测样品。我们要求每家参与评测的厂商各提供一台8000元左右的家用电脑，且送测样机应当是正式零售产品，包装及附件完整，并预装有完整的操作系统。

考虑到暑期临近，厂商们都在忙着推出新产品，而且有的厂商是从外地发货（例如七喜此次提供的样机就是从广州空运来的，金恒生送来的是刚刚下线的新款样机），时间上可能赶不上，我们把产品征集期延长了一周。在我们的送测期限内，七喜和实达的产品最先到达评测室，接着金恒生、Acer、联想和方正都在同一天送来了样机。海尔和神舟（新天下）开始接受了邀请，但在最后阶段却由于一些原因没能送来样机，希望在以后的评测中能够见到它们的身影。这样，我们最后的测试样品达到了6款。

也许是因为厂商们对本次评测比较重视，希望自己的产品获得较好的评价，所以送来的样机都是各自的暑期主打产品，多数产品的价格都超过了我们规定的范围。尽管如此，这里我们还是按照统一的标准进行评测，最后再根据它们的各自特点、表现和价位向大家作出推荐。

对于一台家用电脑整机来说，我们最关心的应该是它的配置和性能，接下来是外观、易用性、附加功能和软件、技术支持和售后服务等因素，当然价格也不容忽视。下面我们分项来进行说明：

注1：性能测试中对所有样机的硬盘重新分区，分区格式为FAT32。C区大小为10GB，统一安装Windows XP英文专业版操作系统，所有软件和测试程序都安装在C区。主板和显卡统一安装芯片组和显示芯片厂商提供的最新公版驱动，声卡驱动用随机附带的版本。

注2：如果在测试中发现某款产品存在比较严重的问题（如稳定性），则首先与厂商取得联系，争取解决问题，时间允许的话应当更换一台新的样品。如果问题无法通过调整设置解决，且来不及更换样品，或者新样品仍然存在该缺陷，且对于产品得分有较大影响，则将其剔出评比范围，并在产品描述文章中作出说明。

注3：每项得分最低为零分，不倒扣分。

一、配置（分值：10分；权重：0.75）

配置评价包括6个部分，标准分别是：

1.基础分：2.5分。以本次送测样机综合配置最高者为满分，其余酌情扣减，这一部分由评测工程师独立完成，整体标准保持一致。比如最高配置为P4 2.4GHz、512MB内存、80GB硬盘、GeForce4 Ti显卡……那么另一台如果为P4 2.2GHz扣0.1分，2GHz扣0.2分；内存为256MB扣0.2分、128MB扣0.3分；硬盘低于60GB的扣0.1～0.2分，显卡低于GeForce4 Ti等级的按实际情况扣0.2～05分等。

2.硬件配置合理性，满分为4分。P4 CPU配GeForce2 MX400级别的显卡扣0.5分，配GeForce2 MX200等级显卡扣0.75分，配GeForce2 MX200（不含）以下等级显卡扣1分；配17″以下显示器的扣0.5分；配5400r/m硬盘扣0.75分；内存不足256MB扣1分；配AC'97软声卡扣0.5分，鼠标不带滚轮的扣0.1分；还有其它不合理情况酌情扣分。

3.扩展性，满分为2分。空闲PCI扩展槽少于2个（不包括2个）的扣0.3分，没有的扣0.5分；没有AGP扩展槽的扣0.5分；能露出面板的空余5″支架为2个以上的（包括2个）不扣分，只有1个的扣0.3分，没有的扣0.5分。配备4个以上（含4个）USB接口的不扣分，2个及以下的扣0.3分；没有提供网卡接口的扣0.2分；其它情况酌情扣分。

4.其它1.5分，包括测试机器在一些方面的独特设计，比如提供了IEEE 1394接口、LED显示的多媒体面板、关机播放CD功能，配备了刻录机、4.1音箱等，酌情给分，最高为1.5分。

二、性能（分值：10分；权重：1.25）

尽管对于一般用户来说，家用电脑整机的性能并不意味着全部，但良好的性能是提供舒适使用感受的前提，因此这里我们给出了1.25的权重系数。为避免AC'97声卡对系统性能的影响，测试时屏蔽所有送测机器的声卡（Quake Ⅲ项目除外）。性能部分的评价包括性能基准测试、随机稳定性测试以及显示器显示质量测试这3部分。

1.性能基准测试（共7分）：

评分时取最高分为该项的满分，其它结果和最高分取比值后，乘以该项满分分值即为得分。

3D性能（3分）：测试软件为Quake Ⅲ 1.30h、3DMark 2001，两项得分分别占1.5分。Quake Ⅲ反映了系统的OpenGL游戏性能，而3DMark 2001测试的是Direct 3D性能。Quake Ⅲ测试Normal（640×480的16位色）和High Quality（1024×768）；3DMark 2001运行默认测试（1024×768的32位色）和800×600的16位色。32位色下的测试结果占其总分的60%，16位色下的测试结果占40%。另外，由于声卡对于FPS游戏性能有较大影响，这里Quake Ⅲ分别测试了开启和关闭声音的两种情况下的结果，开启声音时的结果仅供大家参考，不纳入最后得分。

多媒体性能（1分）：测试软件为Lame 1.92（MP3压缩性能）和FlaskMPEG 0.6 Preview＋DivX Codec 5.0.1（视频编码性能），各占本项的50%，测试方法同本刊今年第11

期的Intel VS AMD专题，这里不再赘述。

整体性能（3分）：采用SYSmark2002进行测试，测试整机的办公和内容制作性能。

2.随机稳定性测试（共2分）：

在系统里安装Office 2000、WinZip 8.1、超级解霸2001 XP、金山毒霸2002和Norton SystemWorks 2002，然后同时打开上述程序和资源监视器，不断打开IE浏览器，直到系统可用内存降低到10%左右。之后直接进行交替切换，观察系统是否出现程序不响应和不稳定的情况。最后在用Norton AntiVirus 2002查病毒的同时，用WinZip压缩一个300MB以上的大文件夹，完成之后退出，看是否可以正常关闭所有程序和操作系统。

稳定性测试的评分原则：

a.在正常测试或安装软件时，有偶然死机情况的，扣0.25分，有规律性死机情况的扣0.5分。出现严重的不稳定情况时中止测试，在试图排除问题无效后，按“注2”的方式解决问题。

b.同时打开Office 2000、WinZip 8.1、超级解霸2001 XP、金山毒霸和Norton SystemWorks 2002的前提下，打开IE到系统可用内存降低到10%左右时切换程序，发现没有响应的情况扣0.25分，Norton AntiVirus 2002查病毒无法完成的扣0.25分，WinZip压缩无法完成扣0.25分，无法正常关闭所有程序扣0.25分，发生死机、蓝屏或自动重启的扣0.5分，以0分为底线。

3.显示器显示质量测试（1分）

家用电脑的显示器质量往往容易被忽视，然而又与用户的使用感受有密切关系，所以这里将它单独设为一个评分项目。如果采用LCD显示器，起评分为1分，显示效果特别好的LCD可酌情加0.1～0.2分，不尽人意的酌情扣0.1～0.5分；如采用CRT显示器，起评分为0.5分，显示质量较好、带宽较高或用珑管的可酌情加分。

三、外观及易用性（10分，权重：1.0）

家庭购买任何商品都不可能不考虑外观造型和色彩，像电脑这样的家庭大型设备更是如此，所以受欢迎的家用电脑在外观上往往会有其独到之处。这部分考察各大品牌机厂商从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力。

在这项测试中，品牌机的外观占3分，外观评定由4名评测工程师和2名编辑分别打分，最后取平均值。

易用性方面为定性打分，由评测工程师独立考察完成，满分为7分。其中，附件是否齐全、整机安装是否方便、机箱的制作工艺如何、各种接口和按钮的布局、显示器OSD菜单设置及调节、说明书设计版式等是考察的重点，其中机箱的制作工艺、各种接口和按钮的布局和说明书是我们特别关注的：

1.整机安装是否方便、各种接口和按钮的布局是否便于使用等，总共1分。没有提供前置USB和音频接口的扣0.5分。

2.说明书的编制水平及实用性3分。只有本机说明书，没有提供附带主要软件说明书的扣0.5分；没有提供整机快速安装指南的扣1分；说明书制作过于简单，配图过少扣0.5分；在关键的地方没有给用户说明清楚的，扣0.5分；说明书除了对用户了解本台机器之外几乎没有参考价值的，扣0.5分，其它情况酌情扣分。

3.机箱的制作工艺及布线1分，布线不清楚，电线没有扎捆好的扣0.5分，机箱制作粗糙，有漏电、划手情况的扣0.5分。

4.其它2分，显示器OSD菜单及调节设计如何，键盘鼠标布局如何、手感怎样，以及其它细节等，定性打分。

注4：安装使用过程中遇到的一些细节问题也应记录下来，并酌情写入产品点评中。

四、附加功能和软件（10分，权重：1.0）

拥有大量附加功能和软件是品牌机的主要优势之一。本项目考察家用电脑附送软硬件价值及实用性，共10分。

1.附送软件共3分。没有附送与所搭配硬件有密切联系的软件扣4分，所送软件实际应用价值不大扣2分，其它酌情扣分。

2.硬件方面的附加功能共4分。考察随机是否提供了额外的USB Hub，是否附送打印机、扫描仪、书写板、耳麦、摄像头等比较实用的配件，酌情给分。如厂商的促销方案中有“加XXX元送外设等产品”的条款也应当考虑进去。

3.驱动盘、恢复盘和系统安装盘的完善情况共3分。附带驱动盘不完整的扣0.5分，没有系统恢复盘扣0.5分，没有随机操作系统盘（必须是微软Windows系列操作系统）扣1.2分，只配备Windows 98的扣0.25分，配备Windows Me/2000/XP操作系统的不扣分。

五、技术支持和售后服务（10分，权重：1.0）

对于购买品牌机的用户来说，良好的技术支持与售后服务是非常重要的，也是用户放心选购的前提。

技术支持测试包括6个问题，每个问题1分，由评测室以用户的名义取得厂商服务情况。每道问题的评分标准是：

1.回答不着边际、态度恶劣、回答完全错误或者电话一直占线得0分；

2.回答和正确的方法有一定联系，但又不完全正确的，得0.5分；

3.态度友好，回答正确得1分；

4.实际情况和标准稍有出入可以酌情给中间分。

整机的保修时间和上门服务显得更为重要，较长的保修和上门服务时间是得高分的基准。这部分以厂商承诺为准，满分为4分。

六、评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的参考依据：

产品总评得分=（各项目具体得分×相应权重系数）的总和/5

七、奖项设置

本次横向对比评测设立**编辑选择奖**（总评得分比较高的产品，也就是结合配置、性能、外观、易用性、售后服务和价格等多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品），同时对比较有特色的产品进行单独推荐。

实达送测的时代经典6000H是一款高档家用多媒体电脑，采用基于Northwood核心533MHz外频P4 2.26GHz处理器（这在参测的产品中尚属首见），i845E芯片组主板、512MB DDR 266内存、60GB Maxtor金钻硬盘、GeForce4 MX440（64MB DDR）显卡、网卡及Modem……不俗的配置预示它的性能将会非常强劲。此外，这款产品还配置液晶显示器。

时代经典6000H的外观充满时代气息，主色为银灰色，富有金属质感。它具有不开机播放CD功能，因此前面板上有数码韵律盒（LED液晶面板）和调控台，我们可以很方便地在不开机的情况下播放CD以及调整音量。前面板提供了前置USB（2个）、耳机、麦克风以及红外接口。打开主机，内部走线相当整洁，过长的电线都已用束线夹固定，3"和5"托架都只有1个空闲位置的扩展能力，主板上6个PCI插槽还剩余4个可供使用，扩展性不错。

这款电脑的硬件配置较为合理，没有明显缺陷，除日常家庭办公、影音娱乐外，要求苛刻的3D游戏也可胜任。它配备15"液晶显示器，该显示器响应时间较快，在游戏中几乎没有拖影现象；但由于LCD本身的局限，其色彩表现不佳，在3DMark2001测试中感觉较为明显。鼠标采用罗技OEM的USB光学鼠标，品质得到有效保证。键盘手感不错，由于添加功能键的缘故，部分按键设计得比较小，需要一段时间适应。该款机型配置2.1多媒体音箱，效果一般，不过满足普通用户的要求不成问题。不开机播放CD是该机型较有特色的功能设计，测试过程中感到的确非常方便，在欣赏音乐时再也听不到主机发出的讨厌的“嗡嗡”声，同时减少了无谓的电力消耗。


数码韵律盒和调控台。

时代经典6000H在易用性方面表现中规中矩，配套服务也比较周全，提供详尽的安装说明以及软件说明，对于初学者来说，这些相当重要。软件对品牌机来说不啻于生命，时代经典6000H的配备软件很丰富，实达将它们分类放入光盘供用户使用。其中最有价值的莫过于交大铭泰的《东方快车XP》、《东方影都Ⅲ》、《东方网页王Ⅲ》以及金山公司的《金山词霸2002 OEM版》、《金山毒霸2001 OEM版》和《金山打字通2000》。随着互联网的流行，QQ成为必不可少的即时通讯软件，实达时代经典6000H附赠QQ号一个，免去用户注册的额外花销。

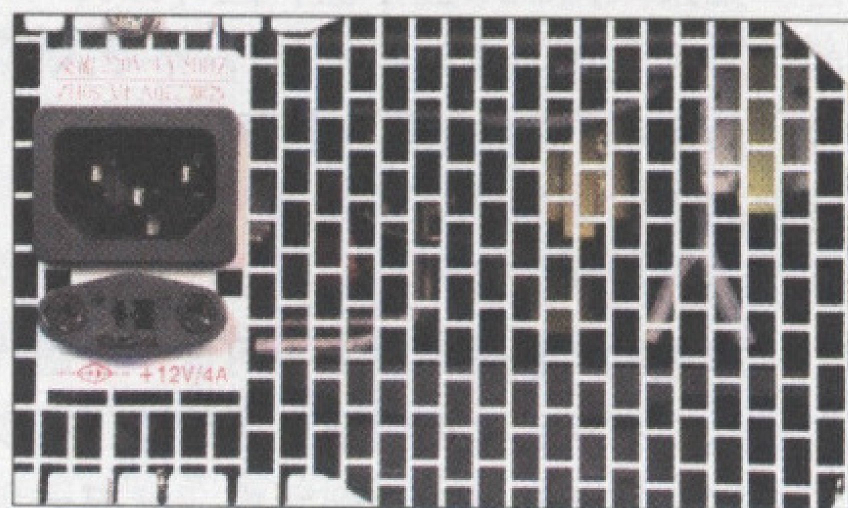
由于配置较高，时代经典6000H在性能测试中表现很好，其性能可与一台中高档配置的兼容机相媲美；由于采用Windows XP中文家庭版，其稳定性方面有较大优势。大家关心的售后服务方面，实达承诺3年质保（部分），1年免费上门服务，具体情况请参照规格表。

金恒生 雅典967

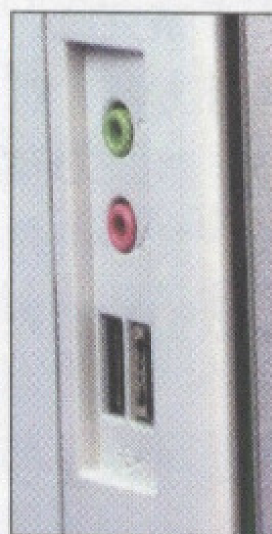

以DIYer思想设计的雅典967代表着最平衡的设计、最高端的性能和最佳性价比。

厂商名称：	金恒生科技发展有限公司（Gascend）
参考售价：	9999元
咨询电话：	010-66063311
厂商网址：	www.gascend.com

由于我们的测试适逢各大品牌机厂商今年主推夏季机型的关键时期，因此给产品征集工作带来了不少困难，不过也有一些厂商将他们刚刚下线的产品及时送到实验室进行测试，金恒生公司的雅典967就是其中的代表。由于品牌机不同于普通兼容机，性能仅仅是测试的5大组成部分之一，因此这款产品在一些项目上稍微吃亏，不过拿到它时还是让我们眼前一亮！


电源的用料很大方。

很少能在品牌机中看到如此平衡的配置。如果仅仅看机箱内部的配件，我们一定会认为这是一款DIY爱好者自己配置的机器，因为这里面有P4 2.4GHz CPU+Intel D850MD（i850）主板+WD800JB 80GB硬盘+MSI GeForce4 Ti 4600显卡+三星PC 800 RDRAM 128MB×4内存……除CPU之外，这也是晶合实验室目前能拿出来的最高端配置了。这些配件不仅高端，而且配置非常均衡，除声卡外整套系统不存在明显的性能瓶颈，尤其是最容易制约系统性能的硬盘采用


机箱侧面的USB接口，这种设计比较独特。

了西部数据7200r/m、8MB缓存的“JB”系列的产品，这对提高整体性能大有裨益。难得的是这些配件全部采用大厂产品，质量一流，而且一些经常会被偷工减料的小配件如CPU风扇、电源等也都由大厂OEM，做工毫不吝惜。更令我们吃惊的是，这台雅典967的售价仅为9999元！可以毫不夸张地说，现在即使自己DIY这样一台机器，也无法达到雅典967这样高的性价比，尽管金恒生的电脑性价比一向出色，但雅典967的出现除了拉动市场之外没有别的解释了。基于如此出色的搭配，它在所有基准性能测试项目里都取得了最高分，在本次参测的机器中显得鹤立鸡群。如果你更在乎你的品牌机的性能，那么雅典967就是你的最佳选择。


键盘上与众不同的方向键。

雅典967在其它测试中的表现也可圈可点，只是由于性能上的杰出表现而显得相对一般。当然了，由于这并非最终面市的产品，在一些方面的情况不是很理想（比如说机箱内布线凌乱等）。另外，雅典967在设计上也存在一些细微的不足，比如为了节约成本，D850MD主板相对零售版本省略了网卡芯片和相应的接口（它也是本次测试中唯一不带网卡的产品），用AC'97声卡搭配效果还算不错的漫步者2.1音箱，显示器效果不甚令人满意等。尽管如此，雅典967依然是本次品牌机测试的最大惊喜。

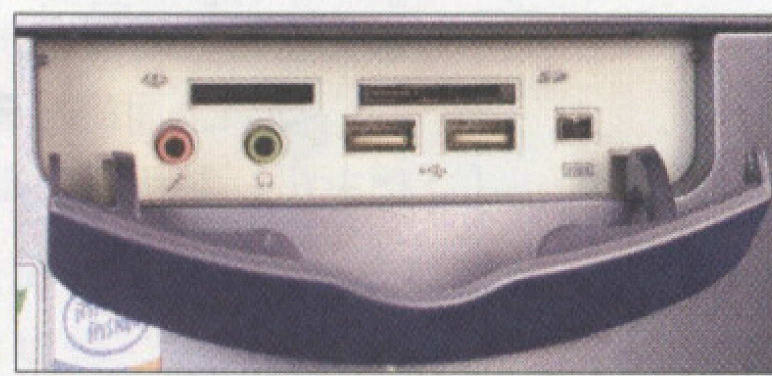
Acer Aspire G600


配置齐全、功能丰富、外形靓丽的Aspire G600是商业用户和非游戏玩家的家庭用户的理想选择。

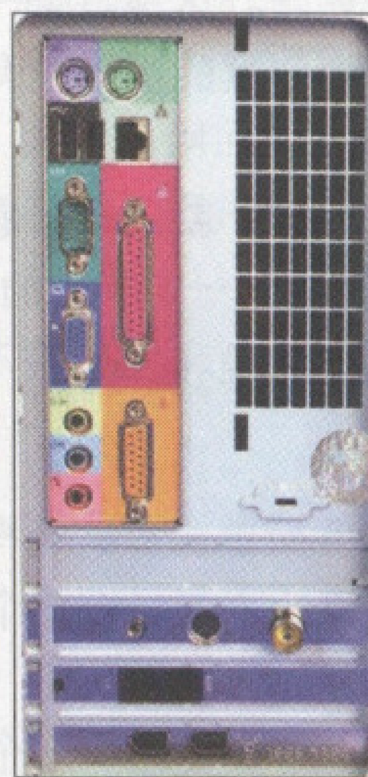
厂商名称：	宏碁集团（Acer）
参考售价：	13000元
服务电话：	010-68472323
厂商网址：	www.acer.com.cn

宏碁集团总部在台湾，是世界第三大PC制造商，也是全球前10大个人电脑品牌，一些老用户可能会对宏碁的品牌机记忆犹新。然而，由于1998年后宏碁渐渐淡出大陆PC市场，所以其品牌机并不为大多数电脑用户所熟知。不过自2001年以后，宏碁重新看好大陆PC市场，并推出了一系列新产品，本次送测的Aspire G600就是宏碁2002年的主打品牌，也是所有送测产品中唯一一款具有国际化韵味的产品。

“家用电脑不该只是电脑”，这是Acer台式PC机的设计思想。因此可以想象，Aspire G600并非单以性能取胜，而是一款可以胜任多种工作的多面手。其实它也是一个小的产品系列，一共包括3款不同的电脑，本次送测的属于中等配置的一款。从设计思路上看，Aspire G600很像一些“传统”的品牌机，不过却拥有最酷的外表：在我们的外观测试中，经过平均6个人的评价之后，它取得了2.75的最高分（满分为3分）。


前置接口一应俱全，还有很酷的面板。

当然，Aspire G600绝非那种金玉其外，败絮其中的产品，而是本次测试中功能最齐全的机器。除了一般电脑应有的配件外，它还配备了电视卡、IEEE 1394卡和读卡器，足以满足目前普通商业和家庭用户的所有功能需求。除漂亮的外表外，它还有很多实用的设计，比如很炫的“音乐点播台（Audio DJ）”设计，可让用户在不打开电脑的情况下播放CD，且各种播放控制按钮一应俱全，机箱顶上还专门设计了1个很别致的CD盒；前置接口包括2个USB、1个IEEE 1394、1个记忆棒（Memory Stick）、1个MMC（MultiMedia Card）和SD（Secure Digital Card）以及普通的音频接口；机箱背后的接口也很齐全，不同接口之间用明显的颜色区分开。Aspire G600标配的是Acer AL511液晶显示器，显示效果相当出色。另外，值得一提的是，Aspire G600的鼠标、键盘都是无线设计，事实上它们都是由罗技OEM的产品（即网际无影手鼠标键盘组合，零售价格在900元以上），手感极佳。


机箱后面的接口很齐全，而且用不同颜色区分，一目了然。

在测试中，我们发现Aspire G600的表现并非完美。首先，它使用的是SiS 650芯片组并采用板载显卡（SiS 315），图形处理性能一般，且由于共享主内存，进一步影响了整体性能；其次，虽然采用了Windows XP作为操作系统，但它似乎对自己的稳定性过于自信了，在前面板上


机箱顶上的CD播放控制按钮和CD架。

品牌机验货不完全手册

大家可能觉得有些奇怪，品牌机的销售商中也有JS吗？是的，所谓无商不奸，只不过他们的方法和手段跟装机商不一样罢了。大多数购买品牌机的用户都是第一次买电脑，对有些东西根本就不了解。比如说：如何证明买到的电脑是没有被人用过的，电脑的所有零部件都是新的，并且是“原配”等等。下面我们就来简单介绍一下验货的方法。

当品牌机的送货人员把机器送到你家后，先不要急着拆箱，应该先仔细检查一下外包装有没有问题，看包装箱上的封条是不是“双封”的。所谓“双封”就是在包装箱的封口处有两层以上的胶带。显示器和主机的两个包装箱的上下两面都要看看，如果有“双封”的话，就说明这台机器在送来之前，很可能被拆过箱，有可能是销售商那里的样机，也有可能是返修过的机器。总之，发现这种情况就应该坚决让商家换台机器，或干脆退货。

没有“双封”，也并不能保证完全没有问题：封条这种东西可以用吹风机把它吹下来，就是说奸商可以把旧的封条“吹”下来，再贴上新的，就看不出来了。“单封”并不能说明这台机器就是新的，所以大家在选购时还要多加小心。

如果上面的检查没有发现什么问题，就可以拆开包装了。因为拆箱后要检查的东西比较多，这里我们把主机、显示器等部件分开介绍。

主机

全新的品牌机开箱后，主机上应该套有一个防尘袋。仔细看看这个袋，应该是比较新的，且一般不应有很多皱褶。取下防尘袋，看看主机外表有没有划痕之类的硬伤，检查电源风扇的扇叶上有没有明显的灰尘，有的话就说明这台机器不是新的了。另外，还应该检查一下机箱底部的4个垫脚是否干净。

接下来，仔细看一下机箱后面的铭牌（是机箱后部的一个小贴纸）上面所写的配置，与你购买时选择的配置对照一下，看是否一样。同样是在机箱的后面，还应有一个长方形的封条，其作用是防止用户自行打开机箱，看看它是不是完好。这种封条一般都是带防伪功能的激光标签，一撕开就可看出来，所以大家要注意这个东西。如果送到你家的机器没有这个封条或被撕开过，说明这台机器很可能是被返修过的，坚决不能要！

如果大的方面没什么问题，就应该看看一些小的细节了。像软驱、光驱都应该仔细看看，因为如果是样机，在软驱和光驱的边边角角一定有脏的地方。比如软驱可以用手把防尘盖打开，看看里面是否有积尘；光驱可以弹开，看看托架的边角和底部脏不脏等。

显示器

显示器的检查比主机要简单得多，同样先看看外包装有没有问题，如果没有就开箱。显示器也应该有一个防尘袋，同样按照主机的方法看看这个防尘袋有没有问题。取出显示器放在桌子上，看看有没有外部划伤、擦伤，注意一下散热孔是不是很脏、底部的4个脚是否干净、TCO的标志是否是新的等。还有一点，就是品牌机显示器的屏幕上往往会贴有一个防止划伤的保护膜，看看有没有被揭掉。一般来说，显示器包装里除了显示器本身还应该有一些附件，包括1本显示器的说明书，1根电源线，1张显示器的合格证等，带托架的显示器还应该有1个托架。如果电源线不在显示器的包装箱里，而在主机包装箱里，就说明这台机器有可能是开过箱的。基本上显示器的检查就这些了。



另外还要留心的就是一些小件了：看看键盘表面、背面和缝隙里有没有灰尘污物；检查一下鼠标有没有磨损、掉色等现象，检查一下各种连接线——像电源线、键盘鼠标连接线等是否干净。

检查完以后，按装箱单对一下是不是所有的配件都齐全，特别是说明书和各种附赠软件。再看看保修单，保修单上有一个序列号，这个号应该和主机铭牌上的序列号是完全一样的。如果不一样，一定要让销售商给你换成一样的，不然，以后保修可是大问题！

如果送到你家的不是新机器，仔细检查一定会发现破绽。因为只要机器用过，肯定有擦不干净的地方，大家多注意一下细微之处，特别是边边角角，大的地方奸商肯定会尽力掩盖，小的地方就不一定顾得上了。最后，购机时一定记得要一张正式发票，以免出现问题不好解决。

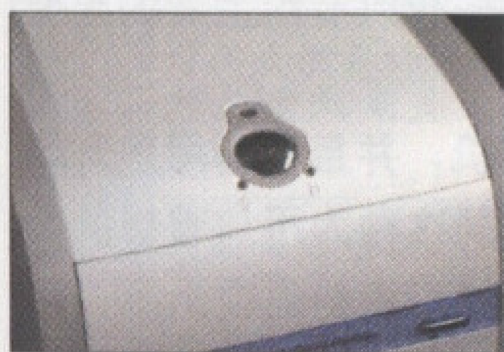
我们没有发现复位（Reset）键，这可能会给用户带来不便；第三，前置USB接口的方向设计得不大理想，在插入USB闪盘之后我们发现闪盘的工作状态指示灯方向朝下；第四，标配音箱质量一般，效果不是很令人满意。但这些缺点只能说是白玉微瑕，总的来看，这是一台配置齐全、功能丰富的优秀产品。在这样一台机器上，无论是工作还是娱乐，都会令人非常愉快。

联想 天麒6320



靓丽外形＋数码吞吐＋数码导航＋成员分享＋绿色环保＝家庭数码港。

厂商名称：	联想集团有限公司（Legend）
参考售价：	8999元
咨询电话：	800-810-8888
厂商网址：	www.legend.com



机箱顶部的电源开关。

作为最著名的国内电脑品牌，联想电脑一直享誉业内，其产品具有较强的针对性，所搭配的软件也很有特色。天麒系列是联想目前主推的中高档机型，本次送测的天麒6320即是其中一员，其配置和性能都要高出天麟系列不少，用户在使用过程中能够切身体会到效率的提升。

天麒6320配置P4 2GHz处理器、Intel 845D芯片组主板、256MB DDR 266内存、40GB的三星7200r/m硬盘、GeForce2 MX400（64MB DDR）显卡、10/100M网卡、56kbps内置Modem及17″纯平显示器。整机中处理器显得比较突出，但相应的其它配件档次则不是很高，特别是显卡有些跟不上脚步。打开包装，我们立即被天麒6320独特的外观设计所吸引，白色主旋律辅以蓝色条纹，弧线与直线编织出绝妙的组合，优雅的外形设计赢得实验室同事的一致好评。机箱质量非常好，钢板较厚，电源采用静音设计，突出



采用静音设计的电源

"绿色安全"（即绿色环保之意）。虽然主板是小板设计，机箱体积紧凑，但是内部走线相当清晰，丝毫没有杂乱的感觉，不足的是扩展性受到一定限制。



键盘侧面的USB接口

与其它参测电脑一样，天麒6320前置USB口（2个）和耳机、麦克风接口；其键盘除了常用的一些上网快捷键以外，还附有一块较小的手写板，配合"联想手写输入系统"使用相当方便。它的配套说明做得比较齐全，内容编制上更偏重初级用户，很好地把握了品牌电脑消费群体的实际情况。随机附赠Windows XP Home Edition恢复盘，同时提供"一键恢复"功能（配合键盘上"恢复/帮助中心"按键使用）。它附赠的软件不仅丰富，而且预装的《幸福之家》针对不同的家庭成员定制了不同的功能，为家庭学习、办公、娱乐、生活和上网提供全方位服务。开机时系统即会询问用户要进入哪一个成员的账号，不同的成员在桌面、应用程序上都有一定差别，突出了个性特色。《幸福之家》加强了多媒体数码技术的应用，在音乐欣赏、DVD播放等基础应用上，增添了相册制作等具有创造性的应用。由于硬件上突出了与周边数码设备的接驳能力，使天麒系列开始向真正的"数码港"前进。此外，联想还提供了杀毒系列软件、电脑学习软件、音乐、经典贺岁片、影音制作软件、分区软件、驱动程序等套装资源，让人切实感受到品牌电脑提供的实惠。



集成在键盘右侧的书写板



流线型外观的显示器

天麒6320在性能测试中的表现中规中矩，受显卡影响，3D性能得分一般，对3D游戏有较高要求的用户可以考虑该系列中更高档次的产品。该机型配备的2.1多媒体音箱表现不错，音质在参测产品中较为突出。购买联想电脑可以享受优惠价格购买周边设备如打印机、扫描仪等，具体规定请参考当地促销活动。售后服务方面，联想承诺3年质保（部分），1年免费上门服务，具体情况请参照规格表。



方正卓越A HCA-8830



反映了"方正"的理念，不仅主机、显示器、键盘都是方方正正的，而且配置和性能表现在送测产品中都中规中矩，但其静音设计和能独立播放MP3的音箱很有特色。

厂商名称：方正科技电脑系统有限公司（Founder）
参考售价：10699元
咨询电话：800-810-1992
厂商网址：http://www.founderpku.com

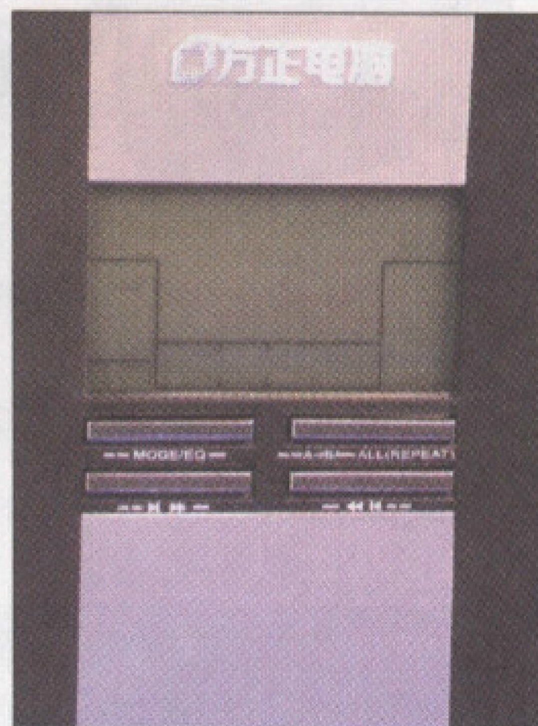
方正此次送测的是他们近期主打的台式机产品——卓越A系列电脑中的HCA-8830型。由于推出已有一段时间，这款产品的配置显得稍低了点，特别是音频和视频性能方面，离主流还有相当一段距离，当然这也是我们这次评测中大部分送测样机的通病。

方正卓越A HCA-8830电脑采用黑色和银色相间的配色，加上方方正正的产品外型，因此显得有些庄重有余而灵气不足。不过，用户可以在主机上部的"自由变幻窗"中放入家人或好友的照片，这倒是增强了电脑的亲和力。这款产品采用P4 2.0GHz CPU，256MB DDR266内存和希捷U6 40GB硬盘，Radeon VE 64MB显卡，其配置在这次送测的产品中处于中游水平。

不过，卓越A系列电脑的静音设计给我们留下了很深的印象，低噪音的电源和大直径低转速的CPU风扇让这款电脑的主机运行噪声降至很低的水平，在未打开机箱前我们甚至一度以为它采用了热管技术。不过比较遗憾的是，它采用的低转速CPU风扇似乎在散热性能方面还不够强劲，主板监控显示CPU温度有时会达到50℃（室温25℃左右），虽然还不至于影响到电脑的运行稳定性，但也让人不禁有点担心。



方正公司送测的这款产品配备了15"LCD显示器，其文本显示质量和色彩表现都比较好，显示器姿态调整和显示状态的调节也都很方便，但电源输入和视频输入端口位置有些靠前，且电源输入端口比较难找，而且这款显示器在我们的Quake Ⅲ测试中出现了超出响应范围的情况。卓越A电脑随机配备的MP3音箱比较特别，它采用和主机色调一致的黑色及银色外壳，音箱内置64MB内存，可使用USB连线从主机下载MP3歌曲，它不仅可以脱离主机自主播放MP3，而且在音箱断电情况下也可由电池供电播放。这套2.1音箱的音质还算不错，而且用户还可将整套音箱组装在一起以节约宝贵的桌面空间。



MP3音箱的控制按钮

方正电脑并不反对用户升级计算机，并且承诺用户升级后对原有部件继续保修，我们非常赞同这种为用户着想的做法。这款电脑的主机卸下一颗螺丝后便可将前面板拆下，可以比较方便地更换IDE设备。为避免用户升级用的光驱面板与原色调不符，破坏整体效果，这款产品还提供了一个带有黑色挡片的光驱扩展口，并在此处预留了按键和指示灯位置，考虑得相当周到。

方正卓越A的说明书非常详尽，除一般的电脑使用说明和软件使用说明外，还提供了一张电路图供日后维修使用。这款产品随机赠送了Linux操作系统安装盘、方正网校、方正E家庭、WinDVD等软件。

SiS 645

SiS 645是台湾省矽统科技（SiS）推出的P4芯片组，它采用南-北桥芯片架构，包括SiS 645北桥及SiS 961南桥，所采用的MuTIOL（妙渠）技术可以使南-北桥之间的连接速度达到533MB/s。SiS 645是第一款支持DDR 333的P4芯片组，在搭配DDR 333之后，SiS 645的性能可以和Intel的i850相媲美。矽统科技在SiS 645的基础之上整合了其SiS 315图形芯片，推出了一款SiS 650芯片组，除了整合显卡和不支持USB 2.0之外，SiS 650的规格和SiS 645完全相同。

售后服务调查

在测试期间，我们以品牌电脑用户的身份对参测厂商进行电话调查，从不同角度向厂商提出有关型号电脑（金恒生公司的产品因评测时尚未正式上市，因此我们参考一款配置和定位比较接近的产品进行提问）在使用中遇到的问题，并将厂商对问题的回答情况和准确程度进行记录，作为产品售后服务项目得分的重要参考。

我们的电话调查在清晨至傍晚间这段时间内进行，也许是因为正在工作时间，所有查询电话都非常顺利地接通，且接线员态度比较好，但有些客服人员的水平却比较有限。例如七喜公司的客服人员便未能回答我们提出的显示器问题，并且在转接给技术人员的过程中断线；在这一点上，联想、方正、实达等品牌的服务热线显得更为正规，其客服热线在拨通后即有专门客服人员进行解答。

在这里，我们不得不提及播打服务热线时遇到的一些问题。首先，有一些所谓的热线电话并不是专门的服务热线，也不能直接选择转接客服热线，我们不得不要求接线员进行转接，这样的电话与其说是售后服务热线，不如说是公司电话总机。在这一点上，联想、方正和实达等品牌的服务热线显得更为正规，其电话在拨通后即有专业客服人员进行解答。不过，联想和方正两家公司的客服热线要求用户使用产品ID进行登记，虽然服务正规且非常认真耐心，但我们觉得这对大部分用户来说确实有些麻烦，不知道这些公司是否觉得没必要理会非品牌机用户的查询。最后一点让我们比较疑惑的是有些“客服人员”所处的环境，在向一些公司询问时，听筒中传来的背景声音并不像是在正规的客服中心，似乎是处在一间普通办公室中，某公司的电话中甚至传来一阵大笑声。

在问题解答方面，除七喜公司转接一次电话外，其他客服人员都较顺利地解答了我们提出的6个问题，但也许是因为水平的问题，答案的准确性和详细程度相差非常悬殊。例如在回答显卡型号时，一些客户服务人员只回答了“MX400”、“SiS”等简单的型号，要知道一个购买品牌机的初级用户怎会知道MX400、SiS是什么东西？在这一点上，方正的客服人员做得非常周到，他提供了包括显卡生产厂商、板载显示芯片、显存容量等信息的全面解答；而宏碁公司的很多回答都是“请查阅说明书”、“请按说明书操作”。

在解答问题的态度方面，尽管有时我们故意装成“菜鸟”，反复询问一些非常简单的细节问题，但绝大部分客服人员，包括我们觉得似乎不是专业人员的人士，都能较热心地回答问题，让调查人员很有种“上帝”的感觉。

我们感觉在客户服务方面，国内的著名品牌如联想和方正等已走在了前头，专用且全面的客服热线，专业且耐心的客服人员，让我们感到一种使用品牌机的骄傲。总的来说，与我们去年的同类调查相比，今年品牌机厂商的整体电话客服水平明显高了一个台阶。

当然，品牌机的客户服务还有很大的改进余地，特别是一些处于第二层次的品牌。我们认为，他们应该首先考虑建立一个专用服务热线和培养一批专业电话客服人员。

售后服务调查情况汇总表

编号	问题	联想	Acer	方正	实达	金恒生（模拟雅典936用户）	七喜
1	请问我购买的电脑配置的显卡到底是什么型号？	MX 400	ASG 600有数种型号，分别配GeForce2 MX或者SiS显卡	迪兰恒进的RADEON VE 64MB DDR显卡	6月的新机型配置单没拿到，可能是GeForce2 MX 64MB。	GeForce2 MX400	MX200
2	我购买的电脑采用的显示器辐射大不大（我的液晶显示器颜色不是很好）？	17"纯平，通过国家标准的	液晶显示器：可以试试恢复出厂状态，操作查阅说明书	（液晶显示器）参照说明书进行调节	颜色不如CRT显示器是液晶显示器的通病，液晶显示器只要中心区域白点不多就合理，反光也是正常现象。	辐射不大，17"纯平辐射都不大	15"显示器就不能要求太高了
3	我购买的电脑用了没多久就经常出现死机、蓝屏的现象，开机后突然无法进入Windows（送Linux系统的主机则问能否装Windows XP）	查病毒，整理碎片，实在不行重装	联系代理商，根据出错信息解决	（预装Linux）：可以更换为Windows XP系统，在硬件上并没有兼容问题。	与经销商联系	重装系统	（预装Linux）可以自己换成Windows XP系统，但是七喜对造成的问题不负责
4	为什么我的P4玩XXX游戏还是那么慢？P4不是很快吗？	游戏速度不仅和CPU有关，和内存显卡也有关。	重装显卡驱动试试，也可能是设置过高	3D游戏占用资源较大，因此运行速度较慢	可能是软件设置问题	降低设置可能好点	与显卡和游戏设置有关
5	能否提供电脑升级服务？	可以上门升级	可以送到经销商处升级	可以推荐，用户需要自行升级，只要不破坏原有硬件，方正会继续提供保修	能，需要自行升级，后来又改口说可以上门升级但是要比外面贵些	可以送维修部升级	不提供升级
6	保修期内上门维修是否收费？	不收费，免费更换损坏硬件	免费维修期间硬件故障免费更换，不收成本费	保修期内硬件和上门费全免	保修期内不收费用，包括硬件费用，有配件情况下三个工作日，上门维修	保修期间硬件更换不收成本费	免费维修期间硬件损坏免费更换，不收成本费
电话服务总体印象		态度很好，回答也比较专业	回答不专业，好像不是专门的服务人员，背景中的声音好像是办公室	回答很专业，态度较好	800热线回答有气无力，北京地区的热线后来有些不耐心	回答一般，第二个问题回答不出来，换人解答的	很多回答不够精确，且不知何故背景中有大笑声

测试软件说明

BAPCo SYSmark2002

BAPCo的英文全称是Business Applications Performance Corporation（商业应用性能公司）。SYSmark是基于商业应用软件的测试程序，使用户能在趋近于实际应用情况的环境中（也就是平时经常会遇到的情况下）对系统进行评估，并获得对于绝大多数商业用户都具有实际意义的测试结果。SYSmark系列测试程序广泛应用于工业领域，被人们用来研究和考察台式机的系统性能，这次测试我们启动的是最新的SYSmark2002。

在先前的SYSmark2001里，BAPCo引入了Office Productivity（办公软件生产力）和Internet Content Creation（因特网内容制造力）两大测试项目，其中包含14款大型的应用软件，相当于实际办公应用及网络页面开发工作的缩影。SYSmark2002再次启动了相同的测试机理，除了更新应用软件的版本之外，它相对SYSmark2001最大的区别就是无需补丁即可完美地支持Windows XP（专业版和家庭版），以及更多语言操作系统的支持，其中包括欧洲的荷兰语、芬兰语、法语、德语、意大利语、西班牙语以及亚洲的日语和中文。

让我们来看看SYSmark2002的两大测试项目及其内容：1. Internet Content Creation，它测试系统在网络应用方面的创造能力，包含Macromedia Dreamweaver 4（网页编辑）、Adobe Photoshop 6.0.1（图像处理）、Adobe Premiere 6.0 Video（影像编辑）、Microsoft Windows Media Encoder 7.1（影音编码）、Macromedia Flash 5（网页辅助）；2.Office Productivity，它测试系统在办公环境下的生产能力，包括Microsoft Word 2002（文本编辑）、Microsoft Excel 2002（图表处理）、Microsoft PowerPoint 2002（电子演示文档）、Microsoft Access 2002（数据库处理）、Microsoft Outlook 2002（邮件处理）、Dragon NaturallySpeaking、Preferred V.5（语音识别）、Netscape Communicator 6.0（网页浏览）、WinZip 8.0（文件压缩）、McAfee Virusscan 5.13（病毒防治）。

SYSmark2002衡量性能的基本依据是“Response Time”（响应时间），指的是由用户发出指令（调用应用程序）到该处理过程完成所花费的时间。举个例子，在Word 2002中“Replace All”（全部重置）命令的响应时间，指的是从Edit/Replace（编辑/重置）窗口中点击“Replace All”按钮起，到Word 2000中出现一个“操作完成”窗口所花费的时间。SYSmark2002的每个场景都是由多个执行大量操作的应用程序组成，所有这些应用程序的操作只有响应时间被记录，而为完成一项操作必须做的鼠标或指针重置并没有被计时，因为这符合日常应用的实际情况。一个场景的整体响应时间是由组成这个场景的所有应用程序的响应时间总和取平均值得出的，两个场景（Office Productivity和Internet Content Creation）中的平均响应时间，经过既定算法的转换后得到最终分值。SYSmark2002的总分是两个场景各自得分的几何加权值。由于一些应用软件相对先前的版本改进了算法，因此SYSmark2002测试得出的响应时间低于SYSmark2001的，运行整个测试所需的时间也较短，当然这意味着最后的分数也会更高，这在测试软件里不常见到。

FlasKMPEG 0.6 Preview

FlasKMPEG 0.6是由第三方爱好者开发的一款MPEG4编码软件，用户可利用处理器的FPU浮点运算单元将DVD电影文件编码成MPEG4的格式。测试中调用DivX Pro 5.02 Codec作为视频编码引擎，不处理声音。测试使用的是电影《明日帝国》的宣传片（3375帧、VOB格式的DVD电影），采用原分辨率（720×576）进行压缩，打开iDCT（反转离散余弦变换）模式，输出为25帧/秒。

Lame 3.92

Lame 3.92是一个著名的MP3制作引擎，有着非常好的编码算法，可使得MP3文件得到最好的音质，但其缺点是只能使用命令行方式执行。RazorLame 1.1.5是Lame最好的外壳程序之一，我们用它调用Lame 3.92对蔡琴《恰似你的温柔》的.wav文件（42.8MB）进行编码，压缩品质设定为“VBR Studio”，即最高品质，输出的.mp3文件大小为5.50MB。这项测试的得分是×秒，越短越好。

由于本次测试使用的测试软件不多，另外两个测试软件Quake Ⅲ 1.30和3DMark 2001已经为大家熟识，这里不再赘述。

Linux的删除

现在很多品牌电脑的低端型号，为降低成本出厂时都预装Linux，甚至PC-DOS，但绝大部分消费者是不会使用这些操作系统的。事实上厂商也明白这一点，所以一般都会提供全套的Windows驱动程序及应用软件，商用机预装PC-DOS的较多，删除起来也很简单，只要格式化后安装新的操作系统即可。

预装Linux的就比较麻烦一些。由于Linux的引导信息优先级别很高，所以不容易被Windows操作系统抢占控制权，即使你重新分区、格式化，安装Windows之后，你还是会沮丧地发现启动菜单仍然是Linux。其实想解决这个问题并不难，首先用软盘或光盘引导计算机，然后运行“Fdisk”，先选择“3.Delete Partition or Logical DOS Drive（删除分区或DOS逻辑盘符）”，再执行“4.Delete Non-DOS Partition（删除非DOS分区）”来删除Linux分区。删掉以后继续重新分区，分好后退出Fdisk。下面是最重要的一步，执行“Fdisk/mbr”命令，这是Fdisk的一个隐含运行参数，用它可以重写磁盘主引导扇区，恢复主引导记录，然后再安装Windows操作系统就不会有任何问题了。

测试总结

从以往的一些经验和调查结果来看，大多数用户对品牌机的印象并不是太好。应该说这也是我们从前对品牌机的一些观点，不过通过这次测试我们的观念发生了一些变化，希望在这里将这些变化带给大家。

配置

以目前的主流PC配置，应付普通的家庭及办公用户的要求已绰绰有余，因此纯粹的高端配置已不大吸引人们的眼光了，周边的一些多媒体应用的有关配置可以让用户得到更好的使用体验，16速DVD迅速走入主流证明了这点。不过这次测试的机器所采用的声卡竟然全部使用板载的AC'97，这样的声卡搭配2.1音箱播放DVD的效果只能用“遗憾”来形容了。

本来液晶显示器有望在品牌机市场上兴风作浪的，不过，进入2002年以来液晶面板价格的居高不下，使得厂商为了节约成本不得不将眼光投向CRT。从现在的情况来看，显示器以17″CRT和15″液晶显示器为主流，不过这些显示器质量都比较普通。

在纯粹的技术应用方面，由于各种条件的限制，品牌电脑无疑是相对滞后的，本次测试的所有机器里没有看到应用USB 2.0、ATA/133技术的产品，更不用说无线网络等更前卫的技术了。在基本配置方面，送测产品都拥有一颗强劲的“芯”，除了相对低端的七喜快乐2000-L采用P4 Celeron 1.7GHz处理器外，竟然都是2GHz以上的P4，这也成了厂商们极力宣传的卖点。其实从整体上看，目前PC中最制约性能的是硬盘，而在本次测试中依然有3款产品采用5400r/m的硬盘，这样的配置无疑会产生很大的系统性能瓶颈。

性能

性能永远是PC无法回避的基本参数，虽然在一些品牌机用户的眼里它并不十分重要。但不可否认，还是有很多不很懂电脑的人非常看重性能，因为他们明白更强的性能至少可以更快地运行程序，以及拥有更长的系统淘汰周期。

本次测试我们扩展了性能的范畴，除了传统的基准性能之外，还将稳定性测试和显示器质量测试包括在内，对于品牌电脑用户来说，这样的性能测试结果更具参考价值。基准性能的好坏除了和配置的高低有关外，和硬件配置的合理性也有很大关系。令人欣慰的是，在本次测试中没有出现特别严重的失衡配置，因此在性能测试方面的绝对得分都还可以接受。不过，对性能的要求完全取决于用户，如果不怎么玩游戏的话，一般的品牌电脑配置也足以应付。

稳定性方面，由于品牌电脑出厂前都经过严格的兼容性测试，加上一般都附带了Windows XP操作系统，因此表现都还可以接受，不过个体间的稳定性差异还是有的。与前两者相比，显示器质量的结果就不那么令人满意了。DIYer往往喜欢将性能和另外一个参数——价格联系起来，追求最高性价比。品牌机以往在这方面的表现差强人意，不过本次测试我们发现已有一些厂商开始向DIY思想靠拢，金恒生的雅典967更是拥有极高的性价比。

外观及易用性

对品牌机厂商来说，外观是其体现和DIY机器区别的一个重要环节，也充分展现出他们的设计理念甚至是企业文化，同时也是很多用户选择品牌机的充分理由。

名词解释

MS（Memory Stick，记忆棒）

Memory Stick是SONY主推的一种IC储存媒体，它采用Flash Memory（闪存）作为存储介质，体积为5cm×2.15cm×0.28cm，重量为4g。Memory Stick采用10针接口，最高写速度1.5MB/s，最高读取速度为2.45MB/s。目前最高容量达128MB，进一步推广的阻力来自于其相对较昂贵的价格。

MMC
MultiMedia Card，多媒体卡

MultiMedia Card由Infineon（原西门子公司存储事业部）和SanDisk公司在1997年推出，并于1998年标准化。其体积为3.2cm×2.4cm×1.4cm，重量只有1.5g。MultiMedia Card的接口只有7针，接口成本不到0.5美元。其价格较低、能耗小、可靠性高，缺点是传输速度仅为0.2MB/s。

SD
Secure Digital Card安全数字记忆卡

Secure Digital Card是在MultiMedia Card的基础上发展而来的，同时对后者保持向上兼容，也就是说，MultiMedia Card可以被新的Secure Digital设备存取，但反过来却不行。其尺寸为2.4cm×3.2cm×2.1cm，重约2g。Secure Digital Card对具有版权的资料提供加密安全保护，不过它相对MultiMedia Card最大的改进在于将传输速度提升到了10MB/s。

IEEE 1394

IEEE 1394是一种高速数据传输标准，Apple称之为FireWire（火线），SONY称之为i.Link，Texas Instruments称之为Lynx。IEEE 1394技术主要应用于数字成像领域，支持的产品包括数字相机或摄像机等。IEEE 1394设备支持热插拔，传输速率最高为400Mbps，支持同步和异步两种数据传输模式，可自动配置地址，采用Tiered-Star拓扑总线设计，最多可同时连接63个设备。

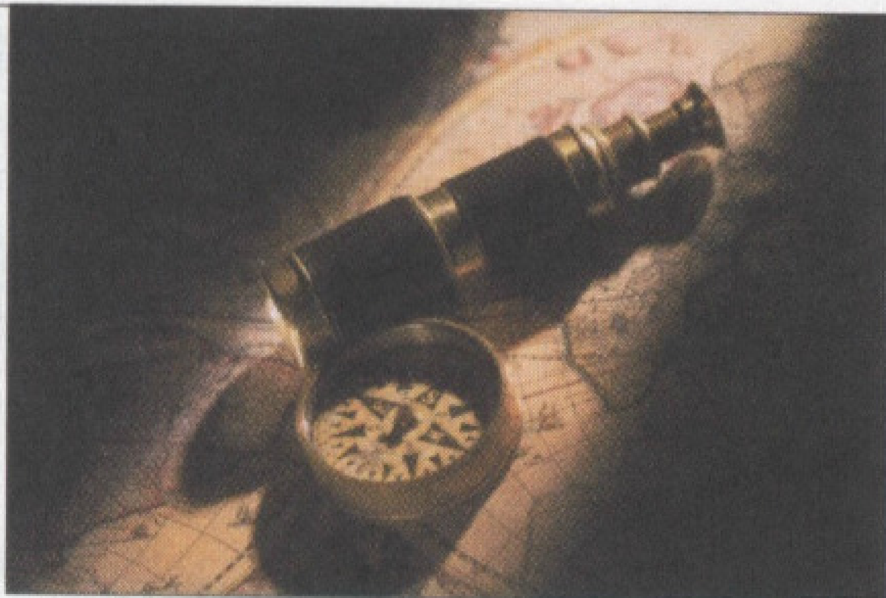
名词解释

AC'97声卡

"AC"是Audio Codec（音频编码）的简写，AC'97标准制订于1997年，并且在不断升级，如Rev1.03、Rev2.1等。AC'97的主要要求是在电路结构上把数字部分和模拟部分相互分离，以降低电磁串扰并提高性能。它的芯片没有音频处理能力，而是通过软件模拟声卡，完成一般声卡上主芯片的功能。音频信号的处理交给CPU，而输出由AC'97芯片完成，所以AC'97的CPU占用率比一般声卡高，在CPU繁忙的情况下较容易产生爆音，影响音质。由于其本身并不具备音频处理能力，因此严格地说AC'97只能算是一种音效，而不是真正的"声卡"。

显示器带宽

显示器带宽是指显示器每秒所能处理的最大数据量，它决定了一台显示器可处理的信息范围，等于"水平分辨率×垂直分辨率×场频"，但这只是理论值，实际上为了减少图像边缘的信号衰减，保持四周图像清晰，电子枪扫描力度要大于分辨率尺寸，所以还需要乘以一个系数，这个值随显示器设计和生产工艺的不同而有所差异，一般来说在1.4～1.5之间。带宽越高就意味着显示器可在更高的分辨率下可提供高的刷新率，是非常重要的指标。需要注意的是，高带宽并不是高显示质量的充要条件。



在测试中我们看到了方方正正的方正卓越A HCA-8830、朴实无华的七喜快乐2000-L、漂亮的Acer Aspire G600……除在外观上追求与众不同之外，品牌机厂商很注意在这上面添加一些实用的人性化设计，比如说已经成为趋势的USB前置，力争在华丽的外表下给用户带来更大的方便。

在机器安装方面，基本上每台样机都有快速安装指南，用户可以非常轻松地组装机器，说明书的编制也逐渐详细和条理化，厂商对细节的追求使得用户可以更轻松地上手。此外还有一些很独特的设计，比如说Acer Aspire G600的"音乐点播台"和方正卓越A HCA-8830的MP3音箱等，这些设计会逐渐改变用户对PC的观点及使用方法，也是品牌电脑相对DIY机器的重要优点之一。

附加功能和软件

附加功能和软件也是品牌机的一个组成部分。Windows XP Home Edition已经成为当前品牌机的"标配"操作系统，这在最大程度上方便了用户的使用，同时由于使用的都是经过微软授权的操作系统，保证了用户的合法权益。绝大多数厂商都没有提供正版的操作系统安装光盘，不过系统恢复盘和驱动光盘比较齐全。

也有个别机器的预装系统是Linux，而它在过去一年中已经被证明不适合于家用电脑，因为对于绝大多数的家用电脑用户来说，Linux确实非常缺乏他们最需要的易用性。附送软件方面，大多数厂商一般会提供一些OEM版的常用软件和游戏，当然也有个别厂商专门为自己的品牌电脑单独开发出一套软件，如联想的《幸福之家》等，这无疑大大方便了初级用户的使用，也体现了厂商对自己产品负责的态度。

品牌电脑在这方面的另外一个特点是，他们往往会对一些外设如打印机、扫描仪、摄像头等提供非常优惠的价格，相当于半买半送，对于有这方面需求的用户来说非常具有吸引力。

技术支持和售后服务

品牌机用户往往对电脑不甚了解，对他们来说，挑选一台拥有良好售后服务和技术支持能力的电脑尤为重要。由于厂商直接对整台PC负责，因此品牌电脑的售后服务比DIY机器更有保障和针对性。从测试结果来看，各厂商的技术支持人员能力参差不齐，总的来看态度还算良好，不过对问题的回答很难保证正确性和建设意义；而且可以听出有个别厂商没有专门的售后服务场所和人员。因此，相对于技术支持来讲，售后服务显得更为重要，用户应该挑选具有更长保修期和优良上门服务保障的厂商。对于用户来说，良好的口碑也许比厂商的承诺更值得信赖。

测试完成之后，我们的感受有些复杂，由于编辑选择奖只有一个，因此有些我们很喜欢的电脑只能作为推荐产品。但作为测试人员，我们必须放弃这些个人感情倾向，由于本次测试采用的标准非常严谨和全面，评分也是经过再三讨论后才确定的，综合实力最强的产品最后胜出，因此编辑选择奖的设立的产生当之无愧。

不过用户的购买倾向是多方面的，恐怕没有一个用户会从以上几个方面去综合分析一台机器是否值得购买。如果跳出来以用户的眼光分析，我们可能会因为外观时尚、功能齐全而选择Acer Aspire G600，也可能会因为性价比出色而青睐金恒生雅典967，或因为价格低廉功能够用而购买七喜快乐2000-L。从现在的情况看，各方面表现中规中矩的产品也许难以获得用户的更多关注，只有那些拥有自己特色，并在某些方面有突出表现的产品才能在市场竞争中脱颖而出，厂商在设计思路方面的多元化和现在用户选择机器的眼光不谋而合。P

更正：本栏目2002年第12期"中关村参考价格"的表格中"音箱"一项误登为"CPU散热器"，特此致歉。



关于品牌电脑的读者调查

为配合本次品牌电脑横向评测专题，我们在大众软件网（www.popsoft.com.cn）上的“晶合后院”同期推出关于品牌电脑的读者调查活动，以期为广大读者和厂商提供一些参考资料。调查从2002年6月19日起至6月26日结束，共有2804位后院居民参加了投票，调查结果如下：

1.你近期有购买或更换电脑的打算吗?
A.有（58.38%）；B.没有（41.62%）

2.如果准备购买电脑，你选择：
A.品牌机（16.23%）；B.DIY组装（83.02%）；
C.二手电脑（0.75%）

3.如果准备购买家用电脑，你选择的机型为：
A.赛扬机型（18.83%）；B.奔腾4机型（54.96%）；
C.Athlon或Duron机型（24.61%）；D.其他（1.60%）

4.你选购品牌家用电脑时，最看重哪一方面?
A.品牌（3.82%）；B.性能（62.13%）；
C.价格（7.52%）；D.功能（3.78%）；
E.稳定性（10.16%）；F.外观（0.64%）；
G.售后服务（7.45%）；H.良好的扩展性（3.46%）；
I.附带软件（0.21%）；J.其他（0.82%）

5.你在挑选家用电脑时，最看重哪方面的配置：
A.CPU品牌（12.27%）；B.CPU速度（40.83%）；
C.内存容量（8.59%）；D.硬盘容量（5.81%）；
E.硬盘转速（2.03%）；
F.显卡型号/显存容量（20.54%）；
G.显示器屏幕大小（2.39%）；H.其他（7.52%）

6.你倾向于去什么地方购买品牌家用电脑：
A.专卖店（48.64%）；
B.电脑城里的品牌机专柜（32.99%）；
C.商场（11.70%）；D.网上直销（1.46%）；
F.其他（5.21%）

7.你最希望品牌家用电脑提供哪些功能：
A.DVD（12.87%）；B.刻录机（18.30%）；
C.4.1/5.1音箱（7.99%）；D.液晶显示器（14.37%）；
E.多媒体键盘（1.60%）；
F.前置USB和音频接口（10.49%）；
G.手写板（1.64%）；H.摄像头（10.95%）；
I.打印机（6.99%）；J.扫描仪（7.06%）；
K.其他（4.24%）；L.不清楚（3.50%）

8.你最看重的是品牌电脑哪方面的售后服务：
A.保修期长短（33.52%）；B.上门服务（42.58%）；
C.售后服务电话（7.20%）；D.网站技术支持（14.30%）；
E.其他（2.39%）

9.你最喜欢的家用电脑品牌是：
A.联想（49.22%）；B.方正（2.43%）；
C.金长城（1.28%）；D.DELL（16.48%）；
E.清华同方（2.07%）；F.实达（1.89%）；
G.宏基（3.67%）；H.惠普（2.25%）；
I.IBM（7.95%）；J.TCL（1.85%）；
K.海尔（2.39%）；L.神舟（1.03%）；
M.海信（0.75%）；N.恒生（0.86%）；
O.七喜（1.64%）；P.其他（4.24%）

10.你能接受的品牌家用电脑的价格是：
A.5000元以下（13.77%）；
B.5000～6000元（23.54%）；
C.6000～7000元（24.25%）；
D.7000～8000元（21.47%）；
E.8000元～10 000元（12.66%）；
F.10 000元以上（4.32%）

从调查结果来看，8成以上的被调查者还是倾向于购买组装电脑，表示会选择品牌机的仅有16.23%；P4机型显然最受大家青睐，不过也有近1/4的被调查者愿意购买采用Athlon或Duron处理器的品牌机。与其他电脑购买者一样，在选购品牌家用电脑的用户中，表示最看重性能的用户还是占了62.13%的压倒多数，售后服务因素反被放在第3位；另外选择最注重外观的被调查者仅有不到1%，看来大家都比较看重实质。

配置方面，CPU速度和显卡性能被调查者最为看重。从第7项的结果来看，大家最希望品牌机提供刻录机、液晶显示器、DVD、摄像头以及前置USB和音频接口等功能。专卖店和电脑城里的品牌机专柜仍是大家购买品牌机的主要场所，此外商场也占一定比重。

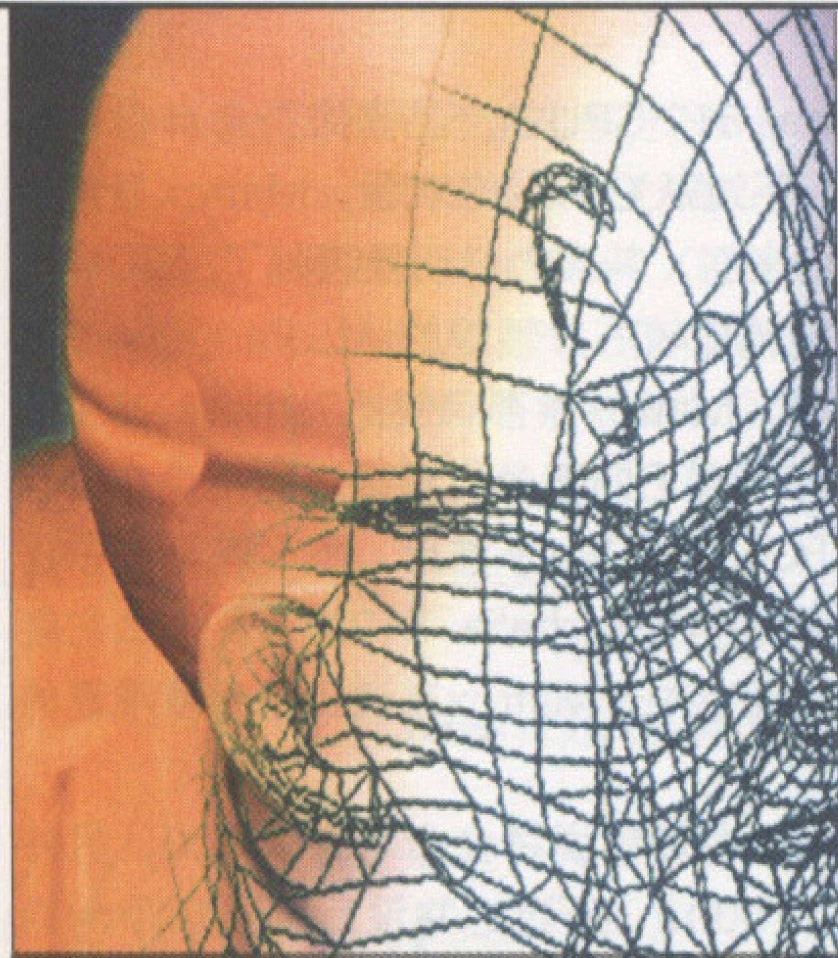
售后服务方面，用户最看重的两项是上门服务和保修期长短；也许是因为网络的普及，选择网站技术支持的用户比喜欢打售后服务电话的多出近一倍，不知道厂商们对此作何感想。

尽管联想的电脑平时没少让用户提意见（也许是树大招风？），但被调查者最喜欢的家用电脑品牌仍是联想，人数占了几乎一半，可见联想在国内用户中的影响力；此外喜欢DELL和IBM这两个国外品牌的用户也很多。

价格方面倒是没多大意外，大多数被调查者表示能够接受的价格在5000～8000元之间。

测试样品配置总览（以送测样机为准）

厂商	金恒生	实达	联想	方正	Acer	七喜
产品型号	雅典967	时代经典6000H	天麒6320	卓越A系列HCA8840	Aspire G600	快乐2000-L
参考售价（元）	9999	12998	8999	10699	13000	5999
服务电话	010-66063322	800-810-0586	800-810-8888	010-82612299	010-68472323	010-64876089
厂商网址	www.gascend.com	www.icom.com.cn	www.legend.com.cn	www.founderpku.com	www.acer.com.cn	www.hedy.com.cn
处理器	P4 2.4GHz	P4 2.26GHz	P4 2.0A GHz	P4 2.0A GHz	P4 2.0 GHz	Celeron 1.7 GHz
主板						
制造商	Intel	QDI	QDI	MSI	MSI	MSI
芯片组	i850	i845E	i845D	i845D	SiS 650	SiS 645
型号	D850MD	P2E-6A	P1D-AL	6552	6533	6575
内存						
制造商	三星	Ramaxel	Hynix	Hynix	Apacer	Nanya
类型	PC 800	DDR 266	DDR 266	DDR 266	DDR 266	DDR 266
容量（MB）	512	512	256	256	256	256
硬盘						
制造商	西部数据	Maxtor	三星	希捷	希捷	三星
型号	WD800JB	5T060H6	SP4002H	ST340810A	ST360020A	SV4002H
容量（GB）	80	60	40	40	60	40
转速（r/m）	7200	7200	7200	5400	5400	5400
显示						
显示芯片	GeForce4 Ti4600	GeForce4 MX460	GeForce2 MX400	Radeon VE	SiS 315	GeForce2 MX400
显存类型	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR
容量（MB）	128	64	64	32	32（共享内存）	64
显示器类型	17"CRT	15"LCD	17"CRT	15"LCD	15"LCD	15"CRT
多媒体						
声卡	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97
音箱	2.1	2.1	2.1	2.1 MP3音箱	2.1	2.0
电视卡	无	无	无	无	有	无
光驱类型	16X DVD	16X DVD	16X DVD	16X DVD	16X DVD	48X CD-ROM
网络部分						
Modem接口	USB	CNR	PCI	PCI	PCI	PCI
Modem（kbps）	56	56	56	56	56	56
网卡	无	板载RTL8139C	板载RTL8100	板载RTL8100BL	板载RTL8100L	板载RTL8139C
接口						
PCI	3	6	3	3	3	3
AGP	1	1	1	1	1	1
COM	2	2	2	2	2	2
LPT	1	1	1	1	1	1
USB（前置）	4（2）	2（2）	2（3）	2（2）	2（2）	2（2）
LAN	无	有	有	有	有	有
IEEE1394（前置）	无	无	无	无	2（1）	无
S-video	有	有	有	有	有	无
AV	无	无	无	无	有	无
DVI	有	无	无	有	无	无
其他						
键盘接口	PS/2	PS/2	USB	PS/2	无线	PS/2
快捷键	有	有	有	有	有	有
鼠标接口	PS/2	USB	USB	USB	无线	PS/2
其他	/	/	/	/	1394卡、MS、MMC、SD读卡器	/
预装操作系统	Windows XP Home Edition	Windows XP Home Edition	Windows XP Home Edition	Linux	Windows XP Home Edition	红旗Linux 3.0中文桌面版
驱动盘	有	有	有	有	有	有
系统安装盘	有	有	无	有	无	有
系统恢复盘	无	无	有	无	有	无
其他主要附件	不详	实达随机软件包，防尘罩	联想软件包，耳机，电话线	方正电脑网校、WinDVD安装盘	促销礼盒，视频转接头	七喜快乐e家园软件包
服务条款简述	5年质保，终生维护，48小时上门维修	3年有限保修，1年免费上门服务	3年有限保修，1年免费上门，48小时内修复故障	主要部件3年，风扇等1年，耳麦遥控器6个月	部分配件1年免费质保，部分配件3年免费质保	三年有限保修，十三个月免费上门



随着科技的进步，现在的电脑硬件可以说是日新月异，发展极为迅速，其中又以显卡的更新速度为最快。沉寂一时的显卡市场在今年又热闹起来了，显示芯片新品迭出，各具特性。那么，最近推出的幻日512、矽统Xabre、威盛Savage XP、Trident Blade XP和3Dlabs P10等显示芯片，又会对显卡市场带来什么样的冲击呢？显示芯片领域会重新洗牌吗？会不会开始进入重分天下的战国时代呢？显卡市场上会不会又一次进入强者生存的局面呢？现在就让我们来关注一下身边的"新武器"。

显示芯片新品迭出 显卡市场步入战国时代

■北京 yeshw.com/廖勇军

Matrox幻日重振雄威，新挑战者现身

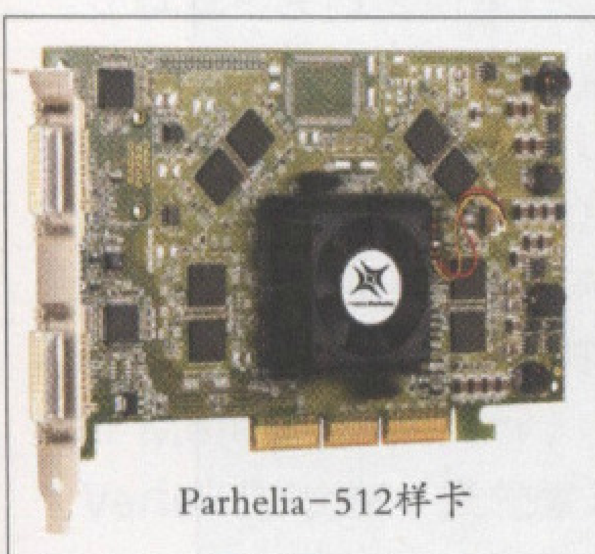
matrox

今年5月，在显卡市场上沉睡了很久的Matrox突然宣布推出惊人的Parhelia（幻日）512。说实在的，Matrox沉寂的时间太长，让我们几乎都快把这个曾经的英雄淡忘了，不过至今Matrox的G系列显卡仍有一批忠实的用户。遥想几年前，G系列的显卡曾经一度能和NVIDIA/ATI的主流产品相抗衡，可如今却风光不再。不过，Matrox并不是一蹶不振，而是闭门修炼，苦练内功，直到Matrox Parhelia-512的发布。

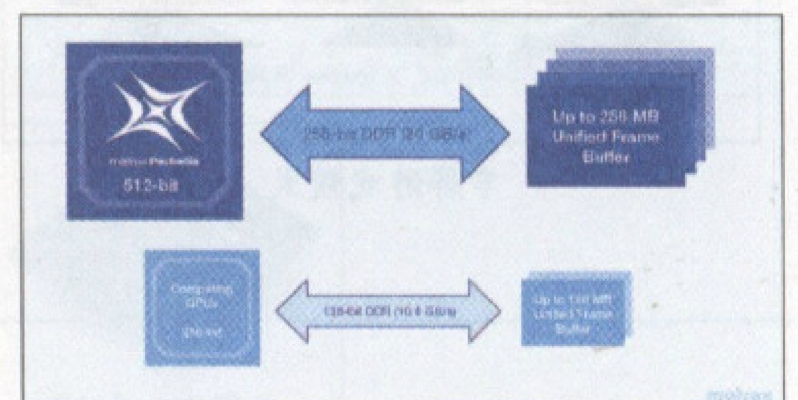


这款芯片的推出让业界看到了Matrox公司的强大实力，也让人眼睛为之一亮。Parhelia这个名字的由来其实也蛮有趣的，Parhelia（幻日）是一种自然现象，当太阳光照在大气中的小冰晶上时，会发生折射的现象。这款图形芯片拥有8000万个晶体管（差不多是奔腾4处理器的两倍），采用0.15微米工艺的芯片里加入了众多的2D与3D特效；将会有3个版本：64MB、128MB、256MB。它们的图形核心一样，区别在于核心频率和显存的差异。

Parhelia-512是全球首款采用512位图形核心和256位显存总线的显示芯片，核心频率高达350MHz，数据传输带宽可达20GB/s；最大能支持256MB DDR显存，集成4条渲染管线和4条顶点阴影加速单元；支持AGP 2×/4×/8×规格、DirectX 9和16× FSAA；支持3头显示功能，具有全新的环视游戏功能；支持DVD/HDTV硬件解码、文本字体抗锯齿等新功能。

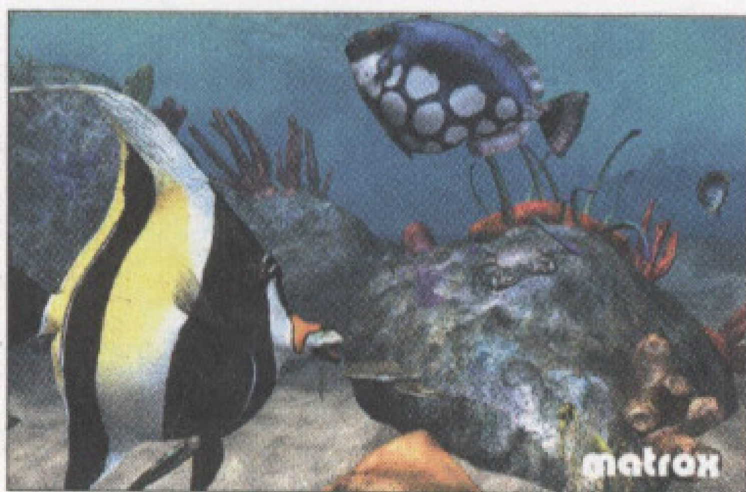

Parhelia-512样卡

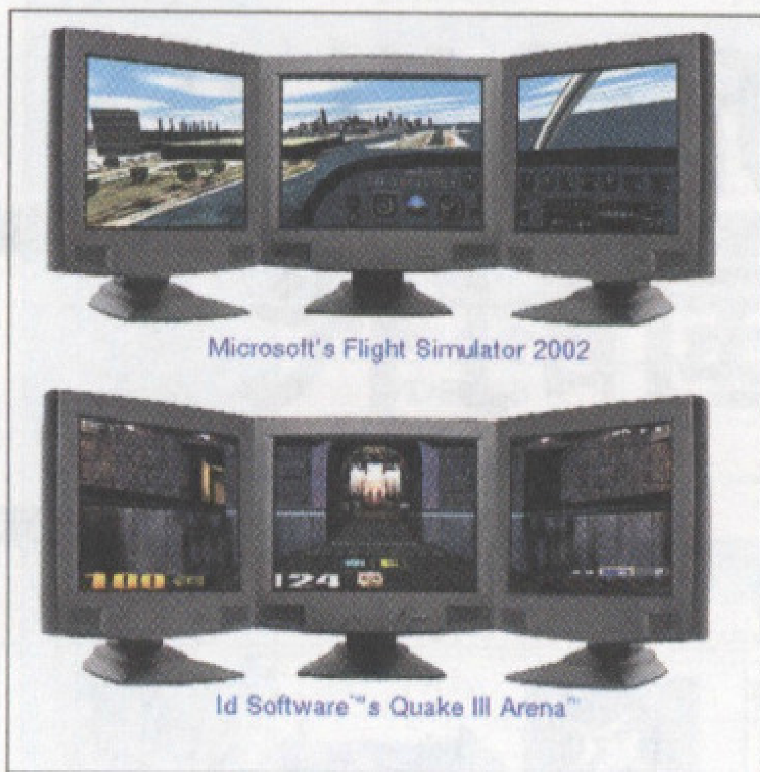
Parhelia-512性能规格相当出色，但需要更有力的证据来信服它的强大！先来看看Parhelia-512那眩目和令人窒息的性能参数。



512位图形核心

Parhelia-512性能参数
业界首枚512位GPU
0.15微米工艺，8000万个晶体管
256位DDR显存接口，提供高达20GB/s的奇大带宽
支持高达256MB的一体化帧缓存
10位精度的10亿色彩（Gigacolor）技术
支持AGP 8×总线
8路并行DMA流式引擎
对应OpenGL 1.3和DirectX 8.1的3D引擎，支持Pixel Shader 1.3/Vertex Shader 1.1、2.0
第4代DualHead（双头）技术
集成两枚高达400MHz、精度10bit的RAMDAC
集成两组TMDS发信器
在独立双链路的情况下支持双1920×1200分辨率输出
在并联链路的情况下可支持最高到2560×2048分辨率输出
集成10位精度的高保真全对称400MHz RAMDAC
支持TripleHead Desktop实现3个桌面的输出，最高分辨率为3840×1024@32bit
10位精度的伽玛纠正
两块独立的、可进行伽玛纠正的overlay
支持Windows XP/2000下的真多屏显示
硬件支持多屏的OpenGL加速


Gigacolor技术所展现出来的绚丽效果



多屏游戏模式

目前Matrox还没有公布基于Parhelia-512 GPU的产品是维持自产自销的传统方式，还是开放给第3方厂商制造，不过从它的规格来看，Matrox显然对Parhelia-512寄予厚望。就它的硬件规格来看，其实力已明显超越了NVIDIA现在的顶级产品GeForce4 Ti4600，如果纯粹比较芯片性能的话，Parhelia-512明显要超出后者。不过目前问题的关键是，Matrox能否尽快把Parhelia-512以一个合适的价位推向零售市场。因为NVIDIA/ATI的下一代高端产品至少在今年第3季结束前还不会发布，即便NV30、R300能在第4季推出，那么等到上市还需要一段时间。如果Matrox能在此之前顺利推出Parhelia-512的话，那么它就会在下一代图形芯片的对抗中抢占先机，现在对于Matrox来说正是千载难逢的机会。

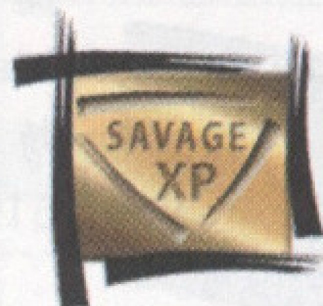
Parhelia成品卡的最终名称尚未决定，有传言说将会命名为G1000，另外还有一套针对专业市场的版本，命名为G1000+，不过这并没有得到Matrox的官方证实。其初期的售价可说是相当高昂，其中128MB DDR版本预计为400美元左右，256MB DDR版本则会在500美元，而专业版本的价格暂未公布。

从现在的显卡市场分析，如果说NVIDIA每6个月的更新速度可以满足你的话，那样显卡市场有可能会慢慢形成垄断局面，吃亏的是用户。换个角度讲如果更多显卡厂商加入竞争，显卡市场从更新速度和价格方面都可大大满足我们的需求。Matrox推出的Parhelia-512的确值得我们去期待，但愿它可以为显卡市场带来竞争吧。

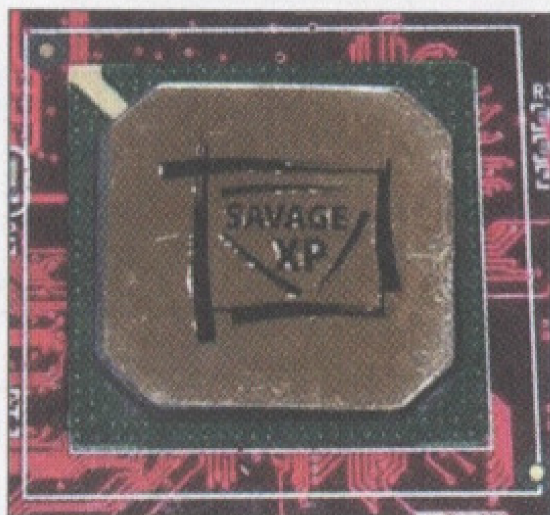
Parhelia-512是针对游戏迷或2D专业人士的高端产品，其对手主要是NVIDIA和ATI的高端显卡。至少目前它还不是一款能给所有人带来惊喜的革命性产品，让我们期待Matrox的下一步吧……

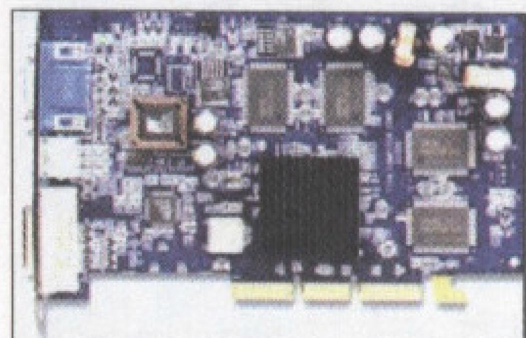
“野人”重现江湖，Savage XP矛头直指低端





作为显示芯片制造商中的老将，S3虽然已退出显卡市场，但其多年来2D显示芯片的技术无人能及，包括ATI公司都无法与之抗衡。其实，过去Savage系列的显示卡评论都有些片面，虽然它提供的速度不是最快，支持的3D特性也不太多，但其纯2D的画质和视频回放能力在所有同类显示卡中无疑是佼佼者。威盛（VIA）收购S3后，在其整合芯片组中一直采用S3的图形技术。最近，威盛发表了首款独立型图形芯片Savage XP，采用Zo-etrope图形核心设计，0.15微米制造工艺，核心频率166MHz（或更高）；集成2条像素管线（每条2个纹理单元），支援硬件T&L引擎，对应DirectX 7及DirectX 8（部分支持），包括环境/DOT3凹透映射贴图及全屏幕抗锯齿技术；其它特性还包括反离散余弦变换，内建TMDS芯片对应DVI输出以及双屏幕输出功能，可搭配64MB/128MB DDR显存，峰值数据传输带宽为5.7GB/s。


Savage XP核心


Savage XP显卡

Savage XP性能参数
内存界面支持64/128bit DDR SDRAM
支持64MB以上的外部显存并可内建32MB显存
核心频率运行在166MHz，显存频率为366MHz（183MHz DDR）
双像素流水线，每个流水线配备2个TMU贴图单元
支持双线和3线过滤
支持S3TC/DXTC材质压缩
可编程的全屏反锯齿过滤模板
提供边缘反锯齿功能
T&L硬件单元
内建350MHz RAMDAC
双显示模式，支持同步缩放和双视频流输出
PowerWise省电技术
AGP 2×/4×接口

Savage XP图形芯片是基于Savage 2000核心研发的，原本开发代号为Zoetrope的VIA新图形核心将会更名为Savage XP，不为别的，只为了能赶上Windows XP的大潮。Savage XP的性能接近NVIDIA的Geforce4 MX420，值得注意的是这款显示芯片的核心频率只有166MHz，虽然与其它高端显示芯片相比还存在一定差距，但价格上有很大优势。虽然不少显卡制造商表示出对Savage XP的兴趣，但他们均认为Savage XP的发布日期对于VIA来说并非十分有利，更何况低档市场上Intel 845G主板是令任何一家图形芯片厂商感到头痛的产品，故不少显卡厂商对Savage XP核心仍持观望态度。

Savage XP主要面对低端市场，目前预计芯片的定价大约为15美元，将成为极具性价比的低端产品。

Trident东山再起，Blade XP刀锋再现





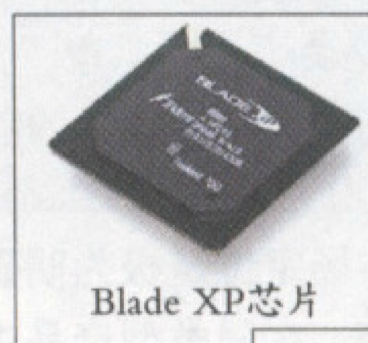
Trident（泰鼎）是目前历史最悠久的图形芯片制造商之一。作为老牌显示芯片厂商，Trident在推出其Blade3D芯片之后，已有2年多没有动作了，在业界消声匿迹，给人的感觉似乎是它已经退出了图形芯片制造行列，只是冷眼旁观着S3、3dfx、ATI、Matrox、NVIDIA等图形芯片制造商在全球显卡市场轮流风光。最近Trident东山再起，手捧Blade XP芯片再次杀回市场。

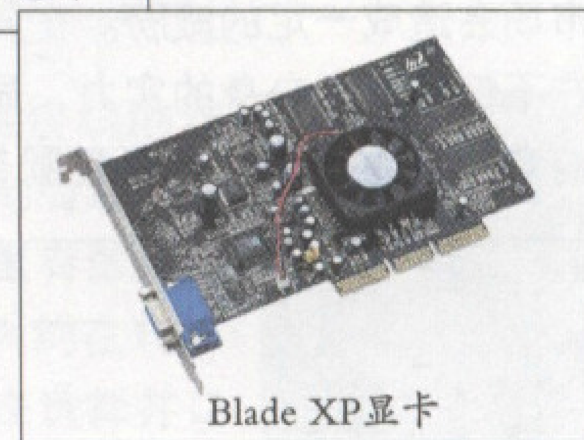
Blade XP的独特优势在于低功耗和低发热量，它具备每秒1.6亿像素贴图速率及150MHz核心时钟脉冲，耗电量只有2.8瓦，在没有风扇的状态下也能稳定运行。Blade XP为256位的图形处理器，核心频率为200MHz。它拥有350MHz RAMDAC，除支持普通模拟接口显示器外，还能支持数字接口的液晶显示器，分辨率可高达UXGA（1600×1200）。

这次Trident也学着Microsoft一样在产品后面加上了XP，寓意就是“给用户带来难以忘怀的全新体验”。Blade XP的目标就是力争低端市场。这对于Trident来说其实是非常明智的做法，因为以其目前的研发能力来看，想开发出同NVIDIA、ATI和Matrox叫板的显示芯片是根本不可能的，而上述几个厂商一般都比较关注中高端市场，对低端市场不太重视，这样就给Trident让出了一席之地。

既然Blade XP的市场定位是低端市场，所以其刚上市的价格就非常便宜，才40美元左右，折合人民币不到400元，仅相当于GeForce2 MX200的水准。作为MX以外的一个另类选择，其争夺低端市场的取向是比较明智的。

Blade XP性能参数
3D内核：256位
显存带宽：128位
显存频率：166MHz
核心时钟频率：200MHz
像素填充率：332M
平均填充率：166M
最大填充率：1300M
AGP模式：4×，传输率1.06GB/s

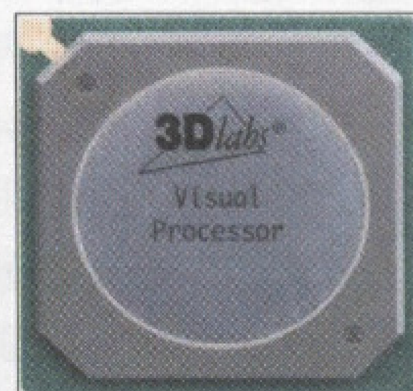

Blade XP芯片


Blade XP显卡

3Dlabs P10杀出重围，迎接新挑战



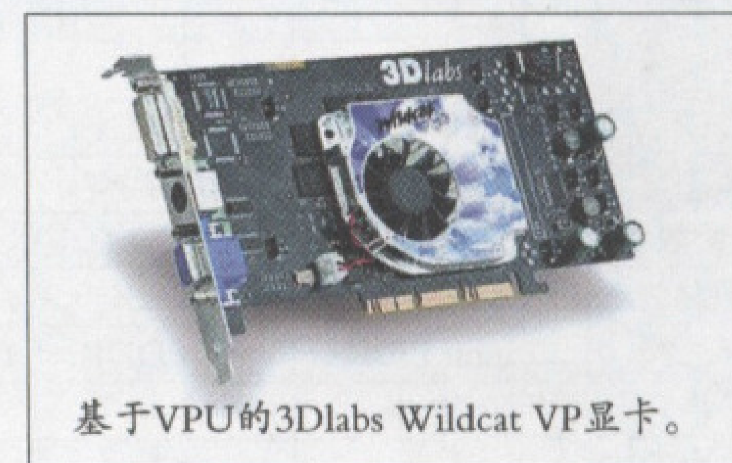
谈起3Dlabs公司，不少读者都会感到比较陌生。其实3Dlabs是一家老牌的显示芯片制造商，拥有许多关于3D图形芯片方面的专利技术，是一个根基雄厚、拥有众多专业技术的大公司。虽然3Dlabs也曾在显卡市场下过很大力气，但由于其产品比较单一，且面对中高端，所以一直都无法杀出重围。



3Dlabs P10 VPU

经过两年时间研发，3Dlabs公司正式推出了全球首颗采用可升级的全可程序化架构的VPU（Visual Processing Unit，视觉处理单元）芯片——研发代号P10。该芯片由台积电用0.15微米工艺制造（与NV25相同），核心集成7600万晶体管，采用台积电最新的860针球型HSBGA封装；内建4条像素渲染管线（每条管线处理两个材质），可同时处理8个材质；支援256位DDR显存界面，拥有存储范围达16GB的虚拟内存系统（VMS，Virtual Memory System），支持OpenGL 2.0，DirectX 8顶点阴影功能（Vertex Shader）及像素着色引擎（Pixel Shader）。

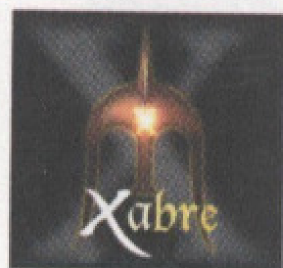
P10性能参数
0.15微米制造工艺
7600万个晶体管
4条像素渲染管线，每条可处理2个纹理
256位DDR显存接口，最大支持256MB显存
支持DX8像素及顶点阴影
超过170Gflops和1TeraOp可编程图形性能



基于VPU的3Dlabs Wildcat VP显卡。

VPU的出现将一举打破现在显卡技术中GPU的垄断地位，使我们未来的显示技术发生革命性的转变。P10 VPU相关产品将采用3Dlabs的自有品牌Oxygen上市销售，预计首批推出的两个型号包括Oxygen27600（128MB DDR/899美元）、Oxygen2 5400（64MB DDR/599美元），针对高端专业图形卡市场。而针对普通消费市场的版本预计将会由创新在今年第4季发表推出，当然前提是创新先完成对3Dlabs的收购。

矽统秘密偷袭，Xabre再战江湖

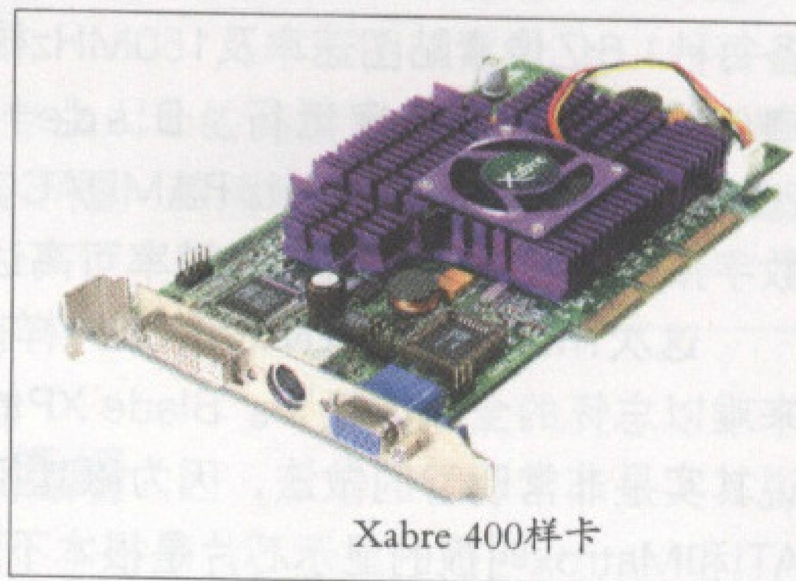


今年4月，一直游走在低端图形市场的矽统终于不甘沉寂，向业界发布了其最新规格的图形芯片——Xabre。矽统希望凭借Xabre系列图形芯片，正式进入主流显卡市场，直接与NVIDIA、ATI等厂家的产品相对抗。为此，矽统特别起了一个全新的“Xabre”名称来塑造产品形象。Xabre一经面世就打出了“8×8”的旗号，即全球第一款AGP 8×显卡，并全面支持DirectX 8.1。它内建的Pixelizer Engine支持1.3版本的Pixel Shader，并可通过软件模拟支持Vertex Shader。其先头产品Xabre 400运行在250MHz/500MHz的核心与显存频率，显存带宽达8GB/s；具备4条渲染流水线，每条配备2个贴图单元。

Xabre 400性能参数
采用0.15微米制造工艺
核心频率运行在250MHz
核心芯片集成2400万个晶体管
显存带宽达8GB/s
AGP 2×/4×/8× 接口
显存类型为DDR SDRAM SDR/DDR SDRAM

Xabre的诞生标志着矽统已进入独立型显卡芯片的中端市场。Xabre 400是全球第一枚支持AGP 8×和DirectX 8.1的图形芯片，矽统认为该产品必定会为主流市场界定新的标准，它的主攻对象是主流中端市场。


Xabre 400芯片


Xabre 400样卡

Xabre系列显卡包括Xabre 400、Xabre 200及Xabre 80，价格定在190美元到100美元之间。Xabre 400作为矽统主打中端市场的产品，其市场定位是极为明确的，加上价格因素和部分新技术，对显卡市场会造成一定的威胁。在同类型产品中其性能优势也相当明显。但市场的成功推广不仅仅依靠自身的实力，显卡大厂的鼎立支持也是必不可少的。面对着实力强大的竞争对手，矽统能否重圆昔日的显卡梦呢？就让我们共同拭目以待吧！

结束语

近年来，在风云变幻的显示卡市场，NVIDIA可谓是一枝独秀；老牌厂商ATI以其强大的研发实力紧随其后，但其他显示芯片厂商的举动同样值得我们关注，因为它们随时都有可能扮演NVIDIA的杀手。今年下半年显卡市场将逐渐进入白热化阶段，NVIDIA、ATI、Matrox及VIA/S3、SiS也加强了这个市场上的攻势，整个显卡市场的格局将有所变化。无论最后的结果如何，有一点可以肯定的是，图形芯片市场不会再由NVIDIA、ATI两家分享。Parhelia-512的问世已标志着Matrox回归到主流战线中，还有震撼整个显卡业界的3Dlabs VPU芯片，它们都足已挑起显卡市场的新战国时代，都有可能会夺得下个世代的宝座。另外还有矽统的Xabre系列、威盛的Savage XP和Trident的Blade XP，它们都同样具有不错的性价比，具有很强的市场竞争力，很有希望在市场上取得成功。

目前的显卡市场是比较令人乐观的，从入门级的低端产品到拥有顶尖技术的超级显卡，都能满足不同消费层次的需要。随着更多新势力的加入，沉闷的显卡市场将重新出现活力，可以预计2002下半年以后的显卡市场将不再平静。P

附：

部分主流显示芯片一览表

芯片名称	Parhelia-512	Savage XP	Blade XP	3DLabs P10	Xabre 400	GeForce4 Ti4200	GeForce4 Ti4400	GeForce4 Ti4600	RADEON 8500
核心代号	未知	未知	T64	P10	SiS334	NV25	NV25	NV25	R200
核心频率	350MHz	166MHz	200MHz	300MHz	250MHz	225MHz	275MHz	300MHz	275MHz
制造工艺	0.15微米	0.15微米	0.15微米	0.15微米	0.15微米	0.15微米	0.15微米	0.15微米	0.15微米
晶体管数量	8000万	未知	未知	7600万	2400万	6300万	6300万	6300万	6300万
AGP总线	2X/4X/8X	2X/4X	2X/4X	2X/4X/8X	2X/4X/8X	2X/4X	2X/4X	2X/4X	2X/4X
显存总线	256bit DDR	64bit DDR	128bit DDR	256bit DDR	128bit DDR	128bit DDR	128bit DDR	128bit DDR	128bit DDR
显存带宽	20GB/sec	未知	未知	20GB/sec	8GB/sec	8GB/sec	8.48GB/sec	10.4GB/sec	9.6GB/sec
多屏输出能力	三头	未知	未知	双头	双头	双头	双头	双头	双头
渲染管线	4	4	4	4	4	4	4	4	4
填充率	4000M/s	未知	未知	2000M/s	2000M/s	1800M/s	2200M/s	2400M/s	2200M/s

家庭组网一步一步教你做

■四川 一居

随着计算机的不断普及，家（家庭、邻里、学校宿舍等）有双机或多机的读者是越来越多了。大家是否想过将它们连接起来，实现资源共享、游戏联网、共用Modem进行网上冲浪呢？下面笔者就来为你讲述如何进行家庭组网，希望能抛砖引玉……

直接电缆连接

直接电缆连接是只有两台电脑时最常用的局域网解决方案之一。它具有以下好处：

直接电缆连接这种方法具有投资小、简单实用的特点，它只需要一根连接线就能利用计算机上的并口或串口将两台电脑连接起来，实现资源共享。故比较适合于家庭有两台电脑，特别是一新一旧两台电脑的互联。

但它也有明显缺点：连接距离较短，采用直接电缆连接的串口电缆长度最好不要超过10米，并口电缆长度最好不要超过3米，这样才能保证数据传输的快速、稳定和完整。

一、基础知识

1.并口：并行通讯口，即打印机接口。为25针，主要用来连接打印机、扫描仪、手柄等计算机外设，绝大部分主板都有这个接口（见图1）。

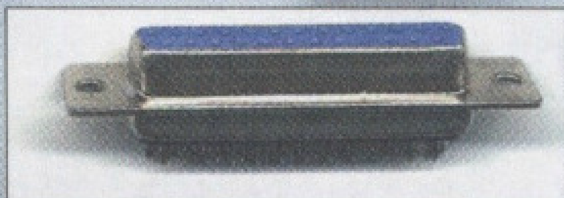


图1

2.串口：串行通讯口。串口即计算机上的COM1和COM2口，它分9针串口和25针串口两种。其中25针串口在新一代ATX主板整合接口中已被淘汰，但在老式（AT主板）电脑上还可见到，大家在联网时需注意这点，不要错将25针串口和25针并口相连（见图2）。

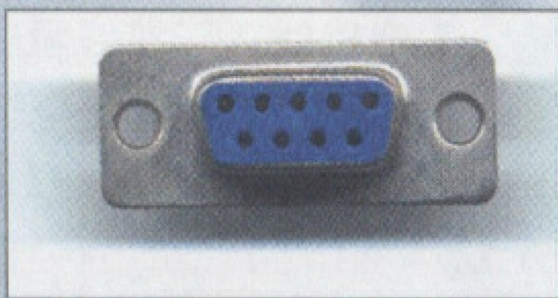


图2：9针串口

3.公头/母头：并/串口有公头和母头的差别，大家在选择时要注意这点，如你的两台计算机上都是母头接口，你在选择电缆线或接头时就要选择两头是公头的接线，而不要错选为一公一母的接线（见图3）。

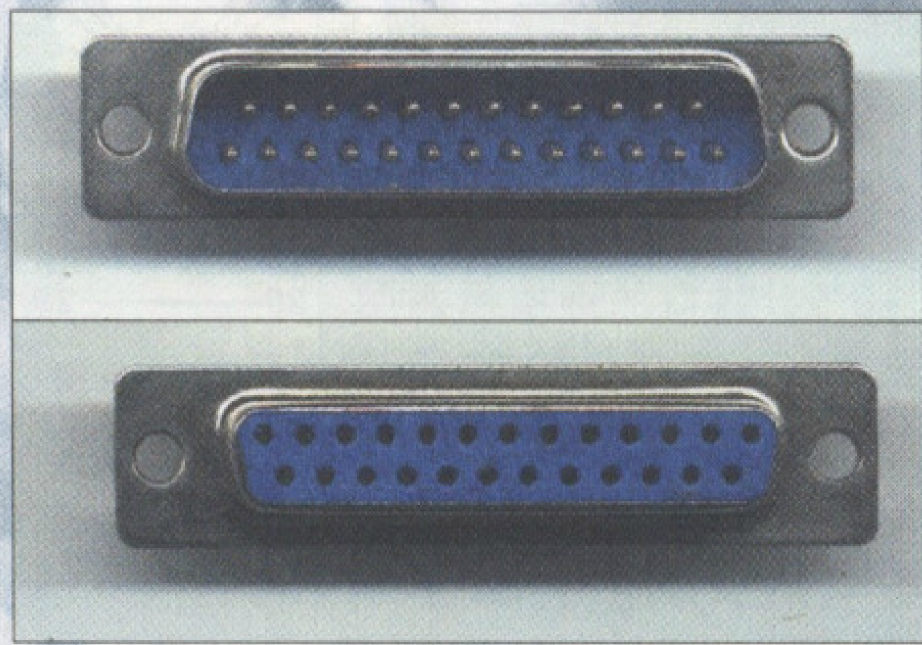


图3：公头（上）和母头（下）

4.成品电缆连接线的选择：串口和并口的电缆连接线在一般的电脑商店里有做好的成品销售，其价格大约在10～20元左右。另外，在选择并口电缆连接线时需要留意向店家说清楚，你所需的是用于电脑和电脑相连而不是电脑与打印机等外设相连的通讯电缆，虽然它们外观一样，但它们内部接线方法不同，不能互换使用（见图4）。

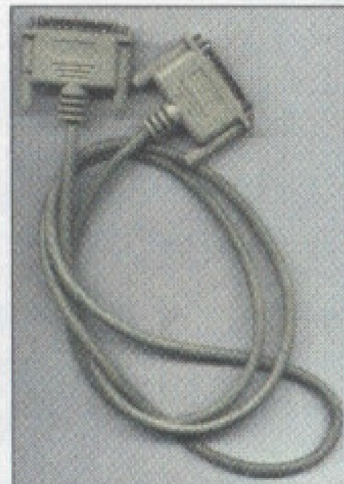


图4：成品的25针并口直接电缆连接线

二、自制直接电缆连接线

对于没条件购买到成品的爱好者而言，可自制通讯电缆。自制所需配件一般的电脑耗材店普遍有售。

1.9针串口套件：需要两个，售价2元左右，在选择时注意区分公母即可（见图5）。

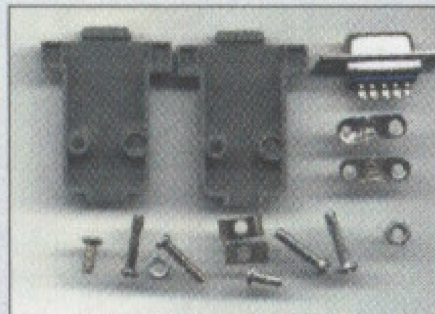


图5：9针串口接头散件

2.25针并口套件：需要两个，售价3元左右，在选择时注意区分公母即可（见图6）。

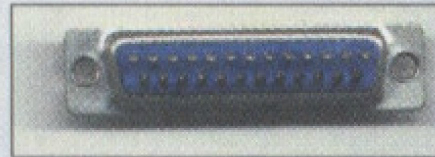


图6：25针并口接头

3.连接线： 连接线可选专用连接线，你也可用双绞线网线或普通电缆线代替。

选好配件后，下面我们就来简单介绍制作方法。

9针串口的连接示意图（见图7a、图7b）。9针串口的连接只需将2、3、5三根线按图连接即可，这3条线分别是9针串口直接电缆连接线的发送、接收和公共地址线。

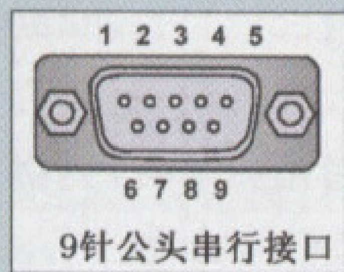


图7a



图7b

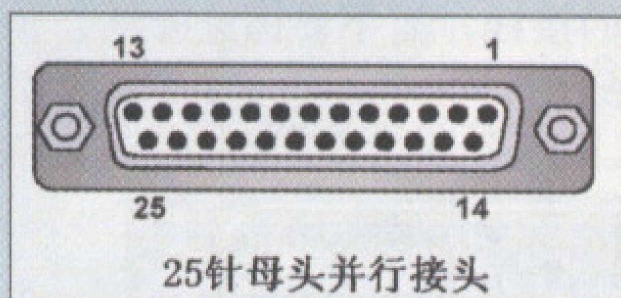


图8a

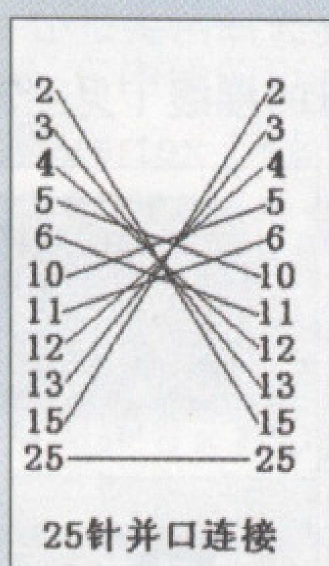


图8b

25针并口的连接示意图（见图8a、图8b）。25针并口连接线较多，在制作时大家需要注意焊接质量。将线对好后用20W烙铁加焊锡焊接好即可。

小技巧：用串口鼠标线做直接电缆连接线。如果你可找到两个坏的（当然如果你非要用好的，我也不阻拦:p）串口（方口）鼠标，你可用鼠标线来做一根直接电缆连接线。拆开串口鼠标线，你可见其内部只有四根线，它们分别是2、3、5、7线，制作串口连线只需2、3、5三根线即可，按串口的连接示意图将线接好，然后在接头处包上电胶布，以防止其短路。这样的做法不需要电烙铁，更加方便。

三、系统设置

先将购买或自制的通讯电缆线插在相应的电脑并口或串口上。

1.添加“直接电缆连接”

接下来就可打开电脑，先看看“开始”→“程序”→“附件”→“通讯”中有没有“直接电缆连接”的选项，如没有，就应该添加一个，它的步骤是：

打开“我的电脑”，选择“控制面板”，然后依次选择“添加/删除程序”→“Windows安装程序”→“通讯”→“详细资料”→“直接电缆连接”→“确定”（见图9），然后指出Win9X安装盘所在的驱动器路径即可完成安装。

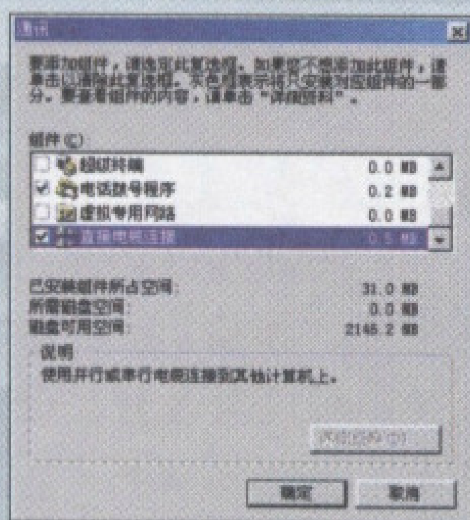


图9

2.设置主从机

打开“开始”→“程序”→“附件”→“通讯”中已安装好的“直接电缆连接”选项，单击“更改”，将你所选定用来作为主机的电脑选为“主机”选项（见图10），将作为从机的那台电脑选为“客户机”。然后单击“下一步”选择电脑连接所使用的通讯端口后点“确定”。如果这台电脑是主机，在选择通讯端口后还需要进一步对“使用密码保护”进行设置，但一般建议不设。最后点击“确定”即完成对主机的设置。

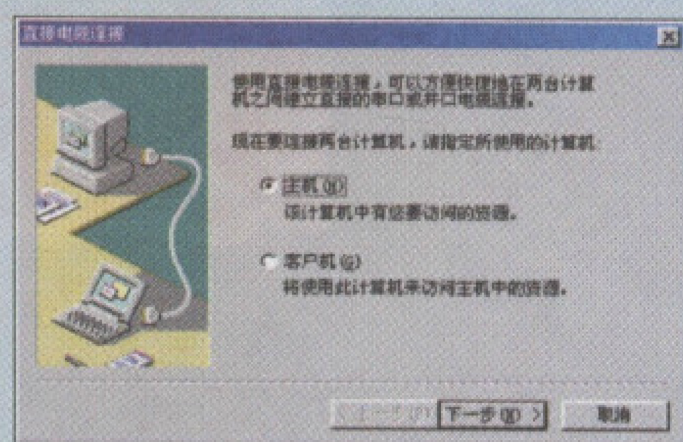


图10

主机设置好后，即可对“客户机”进行设置，其设置方法和主机设置一样，只是在最开初选择时将从机选择为“客户机”即可。需要说明的是，如果你使用WinMe/2000/XP等操作系统，那么在这些操作系统中将“客户机”称为“来宾”。

3.共享设置

打开“我的电脑”，将你需要设为共享的盘符或文件夹选项设为共享。方法是，选定该盘符或文件夹，然后单点鼠标右键，选“属性”中的“共享”项，再选择你需要的“只读”或“完全”等共享权力，然后“确定”即可完成。（见图11）

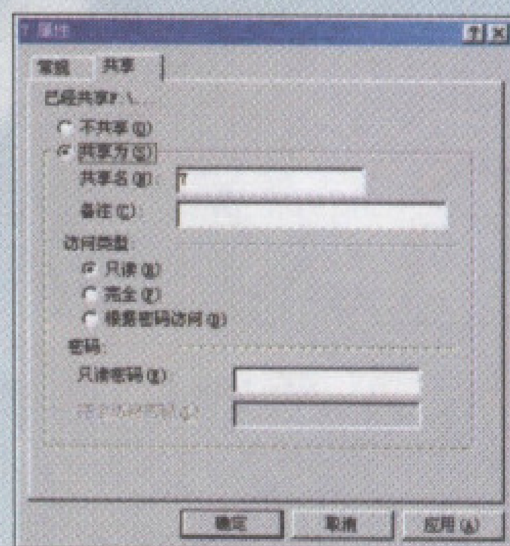


图11

4.使用

以上一切搞定之后就可开始正常使用了。其方法是，分别在主机和客户机的两台电脑中用鼠标单击打开“开始”→“程序”→“附件”→“通讯”→“直接电缆连接”的选项，主机选“侦听”，客户机选“连接”，然后输入你的用户名及口令等即可成功连接。这时客户机就可使用主机上包括游戏资源在内的各种资源了（见图12）。

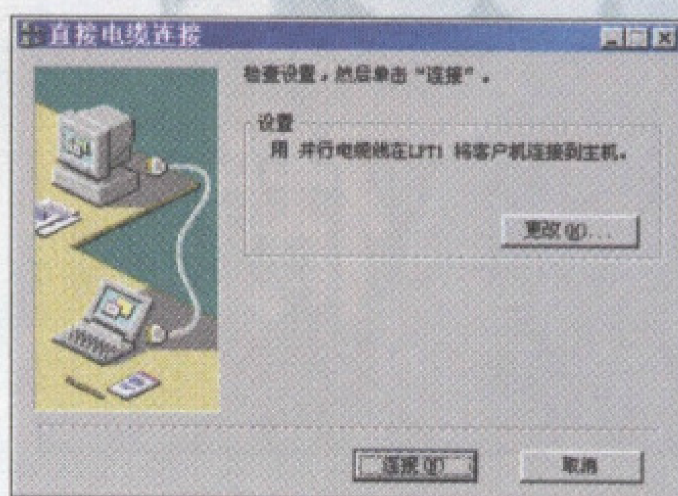


图12

网卡双机互联

对家（或邻里）有两台电脑的读者而言，用“直接电缆连接”虽然投资较小，但其存在连接速度较慢（最大只能达到115200bps）、连接距离短等缺点。而与之相比使用网卡互联则具备很大的优势，其连接距离可达百米以上。下面我们主要介绍用双绞线互联。

一、连接设备的选购

1.网卡的选购

网卡：我们又将它称之为网络卡或网络接口卡（Network Interface Card，简称NIC）。网卡插在计算机或服务器扩展槽中，通过网络线（如双绞线、同轴电缆或光纤）与网络交换数据、共享资源，它的主要工作原理为整理计算机发送的数据并将数据分解为适当大小的数据包后再向网

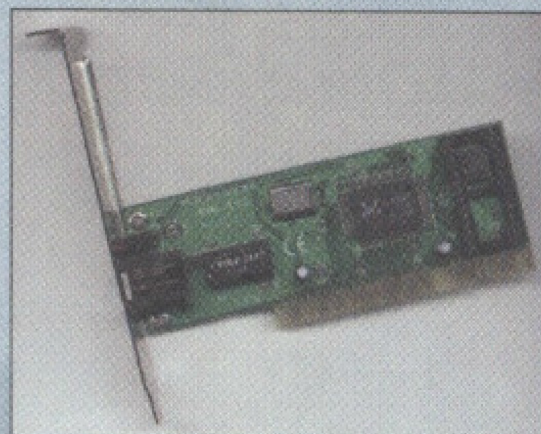


图13

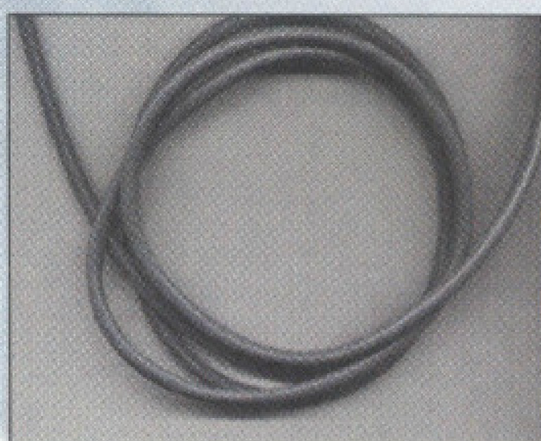
络发送出去（见图13）。

现在的主流网卡都是PCI接口，在选择时大家需注意网卡的速度。网卡的速度表示这款网卡接收和发送数据的快慢，网卡的种类一般有10M、100M、10/100M自适应和1000M等几种。10M的网卡价格较低，就目前的应用而言能满足普通小型局域网传输数据的要求，考虑性价比的家庭用户可选择10M的网卡。而在传输频带较宽的信号或交换式局域网中，应首选速度较快的10/100M或100M网卡。如笔者就选用的是价格便宜（35元左右）的8029网卡。

常见网卡接口有BNC接口和RJ-45接口，也有两种接口均有的双口网卡。接口的选择与网络布线形式有关，你可根据你网络的类型作出选择。

2.网线的选择

要连接局域网，网线必不可少。在局域网中常见的网线主要有双绞线、同轴电缆、光缆三种，下面我们主要介绍一下双绞线（见图14）。


图14

双绞线：是由许多对线组成的数据传输线，它的特点就是价格便宜，现在的网卡大部分都使用双绞线作为传输线缆。此外，双绞线又有STP（屏蔽双绞线）和UTP（非屏蔽双绞线）两种。STP的双绞线内有一层金属隔离膜，在数据传输时可减少电磁干扰，所以它的稳定性较高。而UTP内没有这层金属膜，所以它的稳定性较差，但它的优势就是价格便宜、易于弯折、易于布线。其中STP（屏蔽双绞线）主要分为3类和5类两种线，UTP（非屏蔽双绞线）主要分为3类/4类/5类/超5类四种。

现在普通局域网中常用到的双绞线一般都是非屏蔽的五类4对（即8根导线）的电缆线，采用UTP的五类双绞线价格一般在一米一元钱左右。需要注意的是，五类双绞线一共8根线，8根线的布线规则是1、2、3、6根线有用，4、5、7、8根线闲置。

大家在选择网线时一般可要求商家将RJ45双绞线和RJ45水晶头按双机互联的规范接好，即可拿回家使用了。

二、自制网线

如果商家不能提供做网线的服务，或网线出了问题需你自己动手再做一根，或你本身就喜欢DIY一番，那么学会自制网线十分有用：

1.制作工具的选择

必备：压线钳（见图15，用来制作网线，50元左右一个），


图15

可选：万用表（用来测试网线导通），专用测试仪（见图16，电缆测试仪是比较便宜的专用网络测试器，在检查网线的操作上它比万用表好用得多）。


图16

2.原材料

双绞线数米以上（选购双绞线时大家可多看看网线上的标注，如标有“CAT 4”的字样则一般为4类线，标有“CAT 5”的字样时说明为5类双绞线）。

RJ45公头数个（见图17，RJ45水晶头前端有8个凹槽，简称“8P”，凹槽内的金属接点共有8个，简称“8C”，所以水晶头别称“8P8C”。RJ45水晶头由金属片和塑料构成，特别需要注意的是引脚序号，当金属片面对我们的时候从左至右引脚序号是1～8，这序号对网络联线非常重要，不能搞错）。

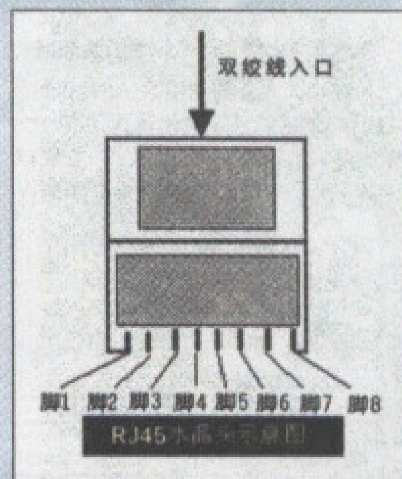


图17

3.制作指南

在制作前我们还需要了解一下双绞线的布线规则，在EIA/TIA的布线标准中规定了两种双绞线的线序568A与568B

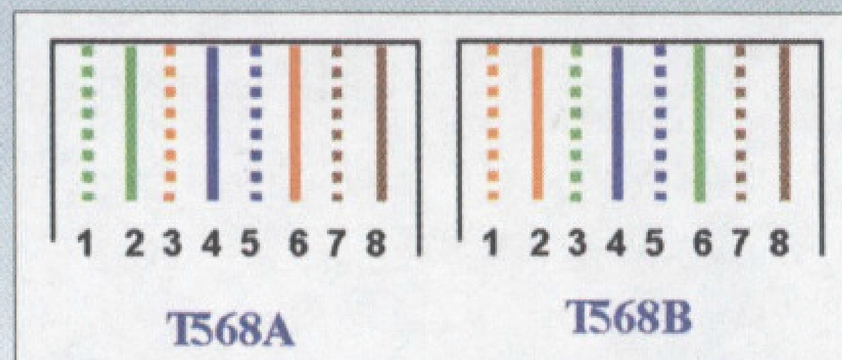


图18

标准568A	标准568B
橙白-1	绿白-1
橙-2	绿-2
绿白-3	橙白-3
蓝-4	蓝-4
蓝白-5	蓝白-5
绿-6	橙-6
棕白-7	棕白-7
棕-8	棕-8

（见图18，见表1）。二者只是颜色上的区别，本质的问题是要保证1-2线对是一个绕对，3-6线对是一个绕对。见图19网卡连集线器双绞线接线图，需要注意引脚1和2用于发送数据，必须是一对线；而引脚3和6用于接收数据，也必须是一对线），见图20网卡和网卡，HUB和HUB，交换机和交换机等相互间的级联双绞线连线示意图。

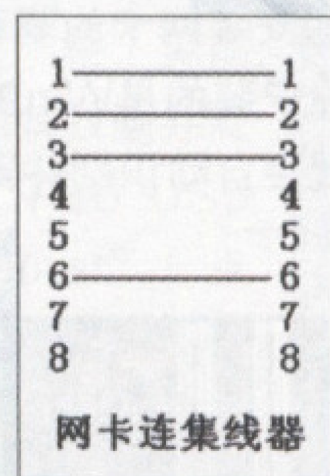


图19

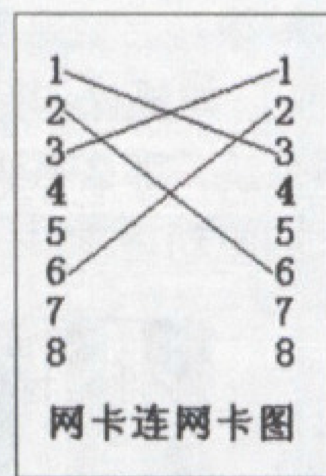


图20

标准制作步骤：

1.先抽出一小段线（剥线的长度为15mm左右），然后用卡线钳（或其它工具）剪线刀口将双绞线端头剪齐再把外皮剥除一段，将双绞线端头伸入剥线刀口，使线头触及前挡板，然后适度握紧卡线钳同时慢慢旋转双绞线，让刀口划开双绞线的保护胶皮，取出端头从而剥下保护胶皮。

2.将双绞线反向缠绕开，并根据标准排线：橙白、橙、绿白、蓝、蓝白、绿、棕白、棕（见图21），然后剪齐线头。


图21

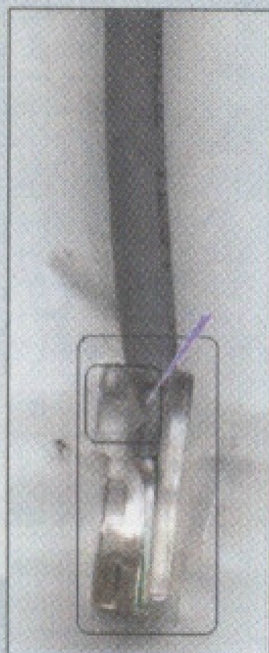
3.将做好的双绞线平行插入水晶头插头内的线槽内（见图


图22

22），插到位插齐，直到在另一端可清楚看到每根线的铜芯线为止。

4.接下来将水晶头放入压线钳夹槽中用压线钳夹紧（见图23），即完成制做，然后再按同样方法将线的另一端做好。

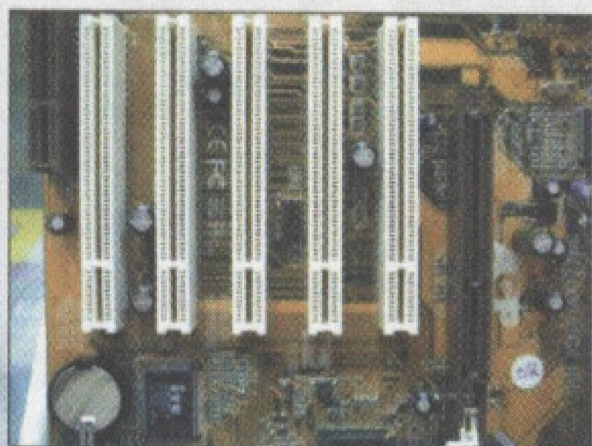
5.一般情况下只要按规范操作，做好的网线即可正常使用。但如果做好的网线有问题，你可使用万用表或专用测试仪对做好的双绞线进行导通测试，如在测试时检测仪器上无任何反应，可能是水晶头金属片未压紧而没接触该条芯线或该线中间有断点。


图23

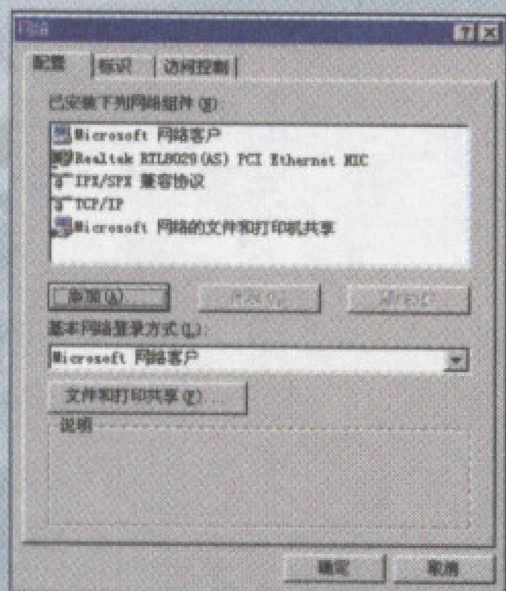
三、设置指南

网线做好后，我们还需对两机系统进行设置才能正常通信。

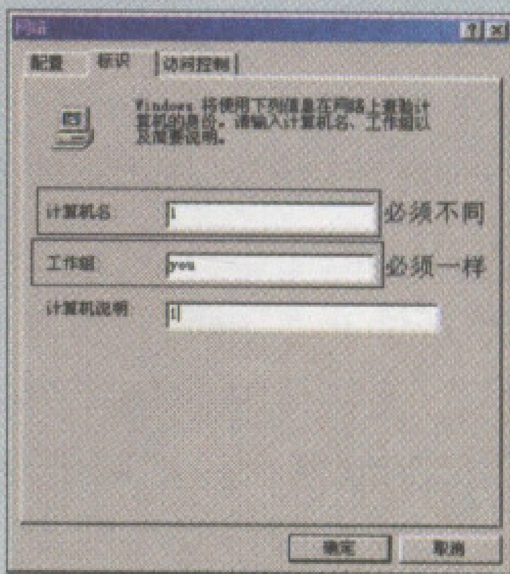
先将网卡插入电脑的PCI插槽，然后连接好双绞线，启动电脑后安装网卡的驱动（见图24a）。如果操作系统安装的是Win98及以上操作系统，那么系统就会自动识别并安装8029网卡的驱动程序。


图24a

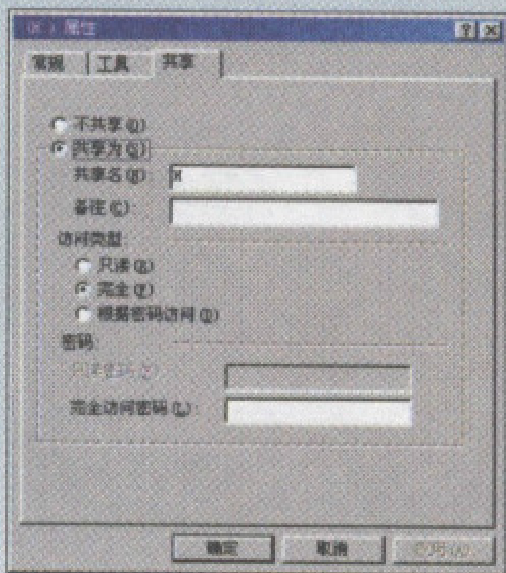
安好后，可见Windows桌面上多了一个“网上邻居”。用鼠标右键点开它，然后用左键选“属性”，进入网络，应有“网卡、Microsoft网络客户、IPX/SPX兼容协议、TCP/IP、Microsoft网络的文件和打印机共享”等5个东东（见图24b），这几样缺一不可，如没有可按“添加”给其加上，多的协议也最好删掉。


图24b

这几样东东都齐了之后，可选“标识”，将所有局域网内的电脑都起一个同样的工作组名，如：YOU。并将各个电脑的“计算机名”取为不同的名称（见图24c），“确定”后重启电脑即可。如无误，就可在“网上邻居”中看见局域网络内的其它电脑，这时就可玩联网对战游戏了。


图24c

接下来可实现资源共享，方法是：打开“我的电脑”，选择需要共享的硬盘或光驱软驱盘符或打印机等。例如我们要将该机H盘共享，就可用鼠标右键单击H盘盘符，然后选“属性”→“共享”→“共享为”→“‘只读’或‘完全’”→“确定”即可（见图24d）。其它的共享和此一样操作。完成以上操作之后，你就可将远端电脑上的共享文件“抓”过来为已用了。


图24d

多机互联

随着电脑的不断普及，许多读者家里或邻里之间的电脑已达两台以上，该如何将它们连接起来呢？笔者提供3种方案。

一、细缆组网

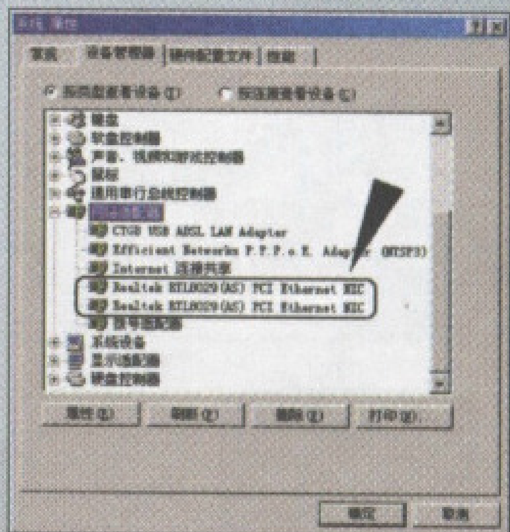
用细缆组成的总线型网络适合于电脑较少时的连接，但因细缆组网现在使用率不高，本文暂不介绍。

二、四网卡三机互联

家有3台电脑（寒……），用4个网卡将3台电脑连接起来是个不错的办法。其连接设置方法和网卡双机互连差不多，但关键是要在被选为主机（服务器）的电脑上安装双网卡。

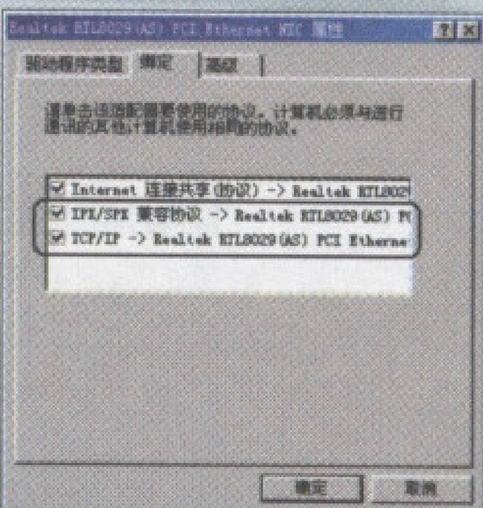
1.双网卡的安装

选择两块PCI接口的RJ45网卡，将其分别插入电脑主板上的空余PCI插槽中，启动电脑后分别安装两块网卡的驱动即完成双网卡的安装（见图25）。然后按“网卡双机互联”中第三节“设置指南”进行设置即可完成3台电脑的网络连接与共享。


图25

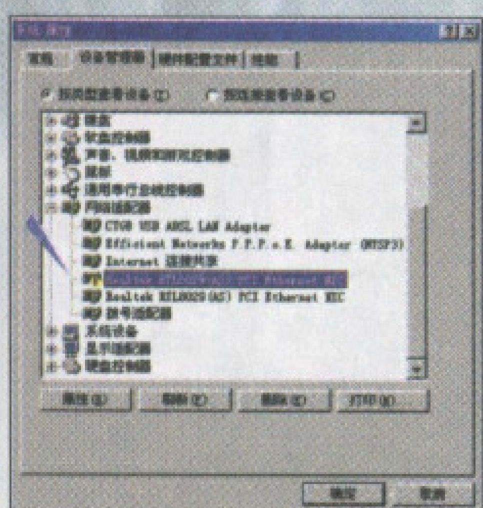
2.安装要点

在安装协议时一定要安装TCP/IP和IPX/SPX两种协议，以利用操作系统内置的路由功能来完成两块网卡的通信，而且要保证两块网卡都捆绑有TCP/IP和IPX/SPX两种协议（见图26）。此外，操作系统最好选Win2000或XP（Win98亦可）。


图26

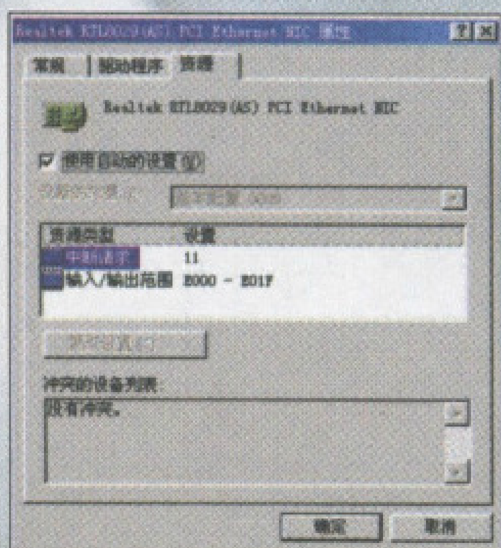
现在的电脑、操作系统、网卡一般都支持即插即用，只要不选择老式的ISA网卡一般不会引起资源冲突。

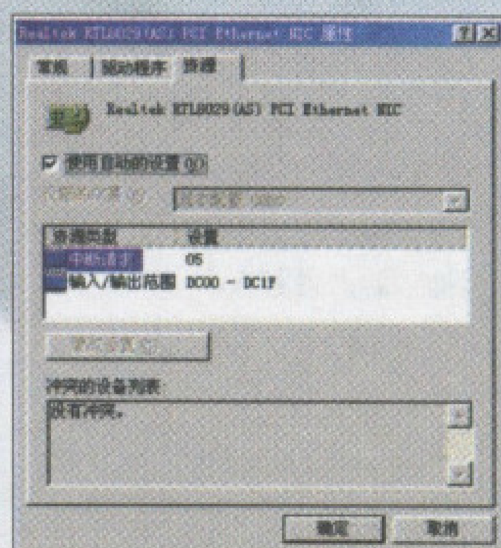
当出现资源冲突后（见图27），最好的解决


图27

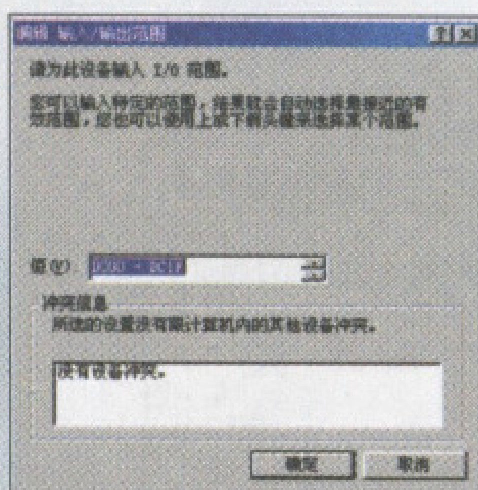
办法是更换或互换网卡在主板PCI插槽上的位置，一般都可顺利解决资源冲突。

我们也可手动调整来解决中断冲突。在“系统”→“设备管理器”→“属性”中，我们可看到系统资源分配的情况，通过查看此项就可从中了解到哪些系统资源被占用，哪些系统资源还没有用，做相应的调整即可（见图28a和图28b——两块网卡不同的中断）。但要注意，任何情况下不要使用IRQ2，因为它是中断8-15的统一入口，尽量使用IRQ5、IRQ10、IRQ11、IRQ15，因为这几个中断最安全。


28a


28b

如果I/O地址冲突，则冲突设备不可用。对于Win9X的用户来说，可以通过启用安全模式进入系统，然后打开“控制面板”→“系统”，查看标有黄色“！”的设备并删除之再重启电脑重新安装，或进入Windows后进入“系统”选中该设备，单击窗口下的“属性”，从“资源”列表查看Windows给出的提示，先清除“使用自动设置”前面的勾，然后单击“输入/输出范围（如图29）”对其进行更改，直到系统显示“无冲突设备”时再“确定”退出即可。


图29

三、星型网络连接

随着集线器价格不断走低，用集线器组成星型网络已成为家庭组网最好的方案之一（图30）。

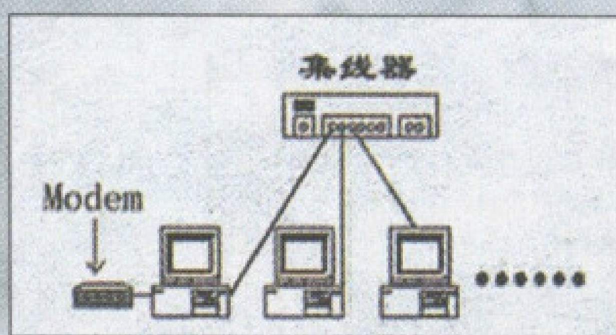


图30：星型网络示意图

1.集线器的选择

集线器（HUB）是局域网中的重要设备。集线器的功能就是分配频宽，将局域网内各自独立的电脑连接在一起并能互相通信的设备，它主要分10M、100M、10/100M和千兆几种。而其中10M的独立型集线器价格低廉方便易用，如较便宜的8口10M集线器D-Link的DE809，仅售70元左右，而16口的一般在100～500元之间，例如TP-Link的16口集线器仅售260元，受到了小用户的欢迎（见图31）。所以，对于一般家庭用户，我们建议选择10M或10/100M的4～16口，而价格在100～300元左右的产品即可。



图31

2.集线器的连接

集线器的连接十分简单。先将网卡安装好，然后将网线的一头插在网卡的RJ45插口上一头插在集线器的RJ45插口上即可，然后插上集线器的电源，就算大功告成。

其它的设置方法可参看“网卡双机互联”中的第三节“设置指南”。

Internet连接共享指南

用网卡将计算机连接起来后，你还可将多台电脑共享上网，以节省上网费用。

一、基本要求

在共享上网设置前，你需要有：

1.所有电脑已安装好网卡并连通。

2.有可以上网的Modem（56k Modem、ISDN、ADSL等皆可）。

3.每台电脑安装有TCP/IP协议。

4.主机采用Win98第二版以上的操作系统。

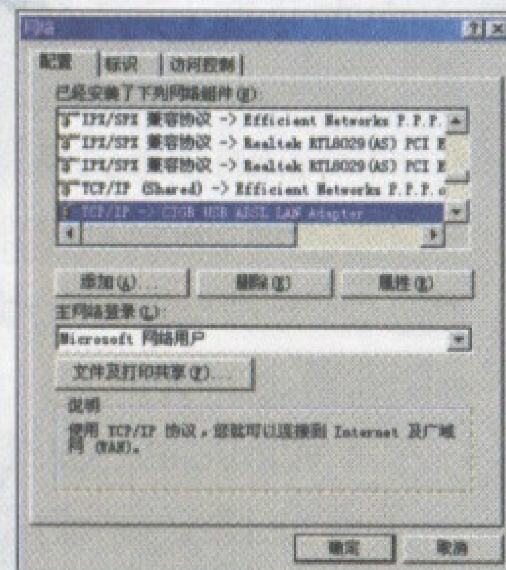
5.每台电脑都安装有IE4以上的微软浏览器。

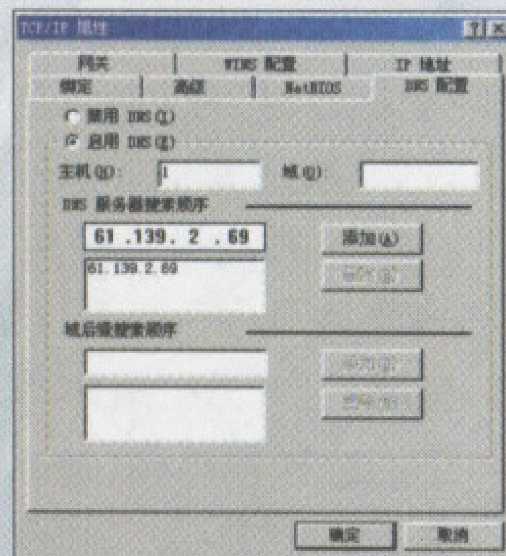
二、网卡TCP/IP的设置

要共享上网或玩关于TCP/IP协议的联网游戏，我们先需对局域网内各机器网卡的TCP/IP协议进行一些设定（以USB ADSL Modem为例）。

1.设定主机DNS

先设定主机DNS。双击“我的电脑”，打开“控制面板”，然后双击“网络”图标。在网络窗口弹出后，选择“配置”栏（见图32）。拉动滚动条找到并高亮“TCP/IP→CTGB USB ADSL LAN Adapter”，点击“属性”按键。ADSL拨号上网只需对DNS配置进行填写，而无需设置IP地址和子网掩码及网关。在“DNS配置”中选择“启用DNS”，在主机栏中填入你为这台计算机所取的名称，如“1”（即“标示”栏中的“计算机名”）；在“DNS服务器搜索顺序”中填入当地ISP（如电信）提供的服务器地址（见图33），如我们在此可输入61.139.2.69（当地ISP），然后点“添加”，“确定”后按系统提示重启电脑即可。


图32


图33

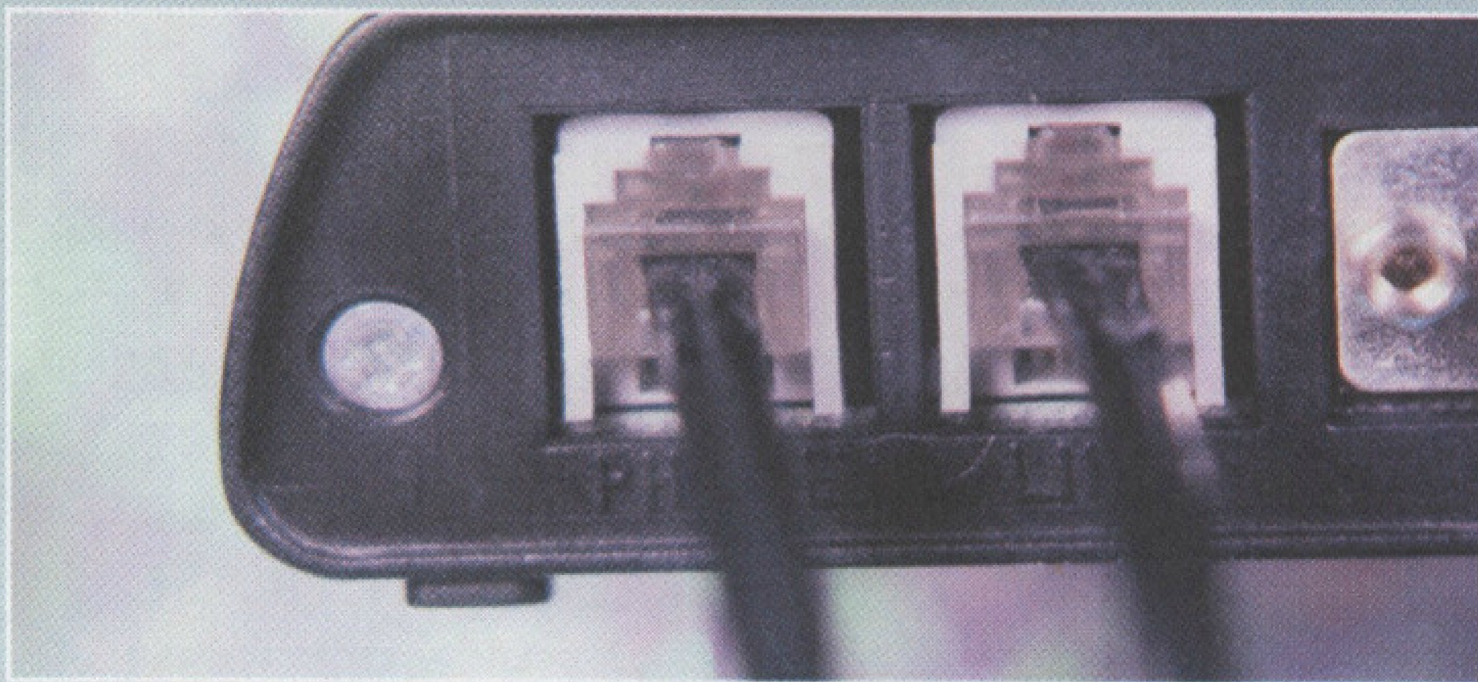
2.设定主机IP地址

在设定主机IP地址，依次点开“开始”→“设置”→“控制面板”→“网络”。假如本机的网卡为8029，我们就找到网卡的TCP/IP协议“TCP/IP→Realtek RT8029 PCI Ethernet NIC”，双击点开它的

“属性”。选“指定IP地址”为192.168.0.1（注意：后面这个1可以是1到255之间的任一个数字），子网掩码为255.255.255.0（见图34）。“确定”重启电脑之后主机就设置好了。

3.客户机的设置

接下来可对各台分机（客户机）进行设置，打开客户机网卡的“TCP/IP”协议，选“指定IP地址”，设该机的IP地址为192.168.0.2，那么下一台机器就为192.168.0.3，依此类推，要注意最后一个数字不能取重了，如重复了，电脑启动后马上就会报错，这时改为不同即可，“子网掩码”亦为255.255.255.0。网关设为主机IP地址，即192.168.0.1。最后设置“DNS配置”，选“启用DNS”，假如本机在局域网中的编号为2，就设置主机为2，其它电脑以此类推，不要重复，“DNS服务器搜索顺序”同样为192.168.0.1，“添加”后“确定”即可。



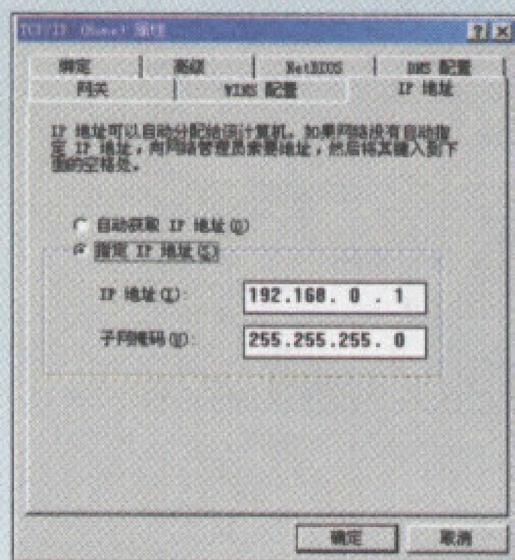


图34

三、安装“Internet连接共享”

虽然Sygate、Wingate是常见的共享上网软件，但其正式版是收费软件，而试用版又存在使用时间限定。所以对于一般家庭用户组网，我们在此不推荐选用它们。在此我们推荐大家在共享上网时首选“Internet连接共享”。

Win98第二版以后的操作系统内置的“Internet连接共享”是共享上网的常用软件。它支持56k Modem、ISDN、DDN、ADSL等上网方式。

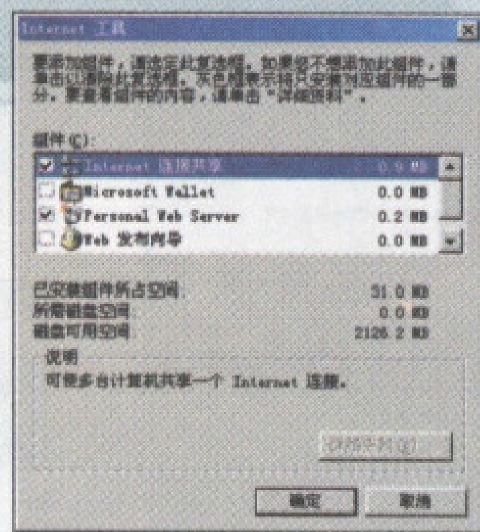


图35

1.Win98中的安装设置

首先建好局域网，确保每台电脑连接好，并保证Modem和Internet连接正常，然后选一台作为主机进行安装。先检查主机“网络”中是否已安装有“Internet连接共享”协议，如没有，可马上去添加一个（见图35）。方法是：进入“控制面板”，选“添加/删除程序”，选“Windows安装程序”，然后找到“Internet工具”选项，双击打开它，选择“Internet连接共享”，然后“确定”，系统自动安装完该程序之后按提示重启电脑即可。添加好后在“网络”中多了“Internet连接共享[协议]→Internet共享连接”等协议。

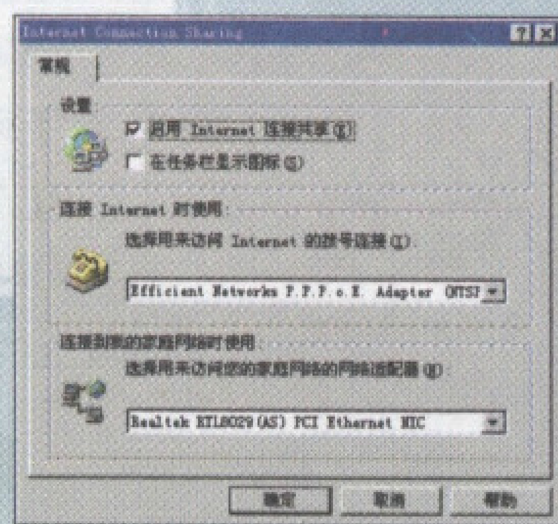


图36

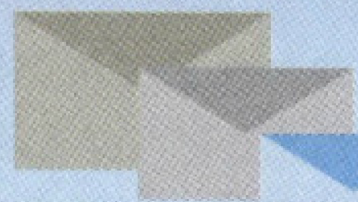
然后在IE的图标上单击右键，在出现的“Internet属性”窗口中选择“连接”→“共享”。然后在出现以“何种方式访问Internet”时选择“高速连接”，在选择“连接Internet时使用”的网络适配器时选择你的ADSL设备的虚拟拨号程序即“Efficient Networks P.P.P.O.E. Adapter”，接下来在“连接到我的家庭网络时使用”时选择“Realtek RT8029 PCI Ethernet NIC”，在出现用户配置磁盘时如你不需要配置磁盘可选择“取消”，即完成了Internet连接共享的配置。然后你可打开IE“属性”，在“连接”项中选“共享”按钮，此时“选择用来访问Internet的连接”为“Efficient Networks P.P.P.O.E. Adapter”，而在“连接到我的家庭网络时使用”中为网卡“Realtek RT8029 PCI Ethernet NIC”，如果不是你可更改（见图36），在确认无误之后即可多台联网电脑共享上网了。

2.Win2000中的安装设置

而在Win2000及WinXP中的“Internet连接共享”的安装更为简单。确定主机安装好“Internet连接共享”协议后，可进入“控制面板”→“网络和拨号连接”，然后用右键单击建立的Internet连接，选择“属性”→“共享”。然后选择“启用此连接的Internet连接共享”即可，也可以选择“启用请求拨号”，它的好处是在设置网络共享的主机没有上网时其它分机也可要求它拨号，这样主机就搞定。接下来可同样设置客户机，方法是将同网卡绑定的TCP/IP设置配置为自动获取IP地址即可。最后打开IE，单击“开始”，指向“所有程序”，然后单击“Internet Explorer”；在“工具”菜单上，单击“Internet 选项”，在“连接”选项卡上，单击“不进行拨号连接”，然后单击“局域网设置”；在“自动配置”中，清除“自动检测设置”和“使用自动配置脚本”复选框；在“代理服务器”中，清除“使用代理服务器”复选框即可。P

更正：本栏目2002年第12期《网络天下》一文中“小小系列（8）”容量大小误登为“2217MB”，现更正为“2.2MB”，特此致歉。

E邮未尽



电子邮件收发技巧大全

■北京 Fire in the hole

电子邮件E-mail（Electronic Mail）又称电子信箱，是一种用电子手段提供信息交换的通信方式。这种非即时交互式的通信，加速了信息的交流及数据的传送。电子邮件的优点之一是不只限于信件的传递，还可用来传送文件、图形、声音、影象等各种信息。

在1941年，Eudora Welty发表了一篇文章《我为何要住在邮局旁？》，深刻表现出那个时候的人们是多么依赖邮政系统。在40多年以后，Steve Dorner写出一个叫“UIUMail”的程序，而它正是我们现在使用频繁的E-mail前身。在一次调查中，E-mail的使用频率在上网人群中仅次于浏览网页，可见其魅力之所在，本篇文章就是为大家介绍一些在进行电子邮件收发时应该注意的小技巧。

1 手动实现一信多发

当你有一封信想发送给很多人时，是否在费力地一封一封发呢？其实发送时可采用群发技巧，操作如下：在填写收件人姓名时，可在每个地址之间用“,”分隔开，逗号一定要用半角小写。例如：XXX@sina.com,XXX@163.com,XXX@21cn.com，此功能适用于服务器发送邮件、使用各种软件发送邮件。

2 使用组寄信，使收件人看不到其它人的地址

很多时候，你想给这一个组的人发送邮件，但你不想让他们互相看到对方的邮件地址，就可以使用这个功能：

A.撰写邮件，打开“新邮件”。

B.在“密件抄送”字段中，输入组名称（你可以在密件抄送上按一下，就会出现选择收件人的窗口，选择你要的组后再按下“密件抄送”钮，组就会自动放到密件抄送这字段）。

C.接下来按下发送，就OK了。

3 Foxmail中收发Hotmail邮件

Hotmail是非常老牌的免费电子邮件提供商，虽然Hotmail现在被微软收购，但有些症结一直没有看到解决，比如不能采取POP3方式收发邮件、每次想看新邮件必须完成复杂的操作过程，令人生厌。但是现在，Foxmail软件提供了Foxmail-Hotmail Proxy功能，这样你就能直接通过POP3收发邮件了。步骤如下：

A.开启Foxmail，点选菜单“帐户”下的“新建”项，跟随提示输入Hotmail的帐户信息。向导会在指定邮件服务器面板中选取Hotmail帐户，并自动填写POP3服务器：Localhost。SMTP服务器可以填写其它ISP的服务器，空缺也没问题。

B.添加完后，会在FoxMail窗口会看到Hotmail帐户，按照通常的做法收发电子邮件就可以了。

4 在地址簿中建立一个邮件“组”，以实现一信多发

所谓“组”功能实际上就是将多个联系人的电子邮件地址“捆绑”在一起，然后发送邮件时，系统就自动向“组”中的所有成员同时发送邮件，以实现一信多发的功能。以在Foxmail地址簿中建立“组”的步骤为例：

A.单击Foxmail快捷工具栏上的“地址簿”按钮。

B.利用“创建卡片”按钮输入有关收件人的电子邮件地址（请注意Foxmail的“组”功能必须从地址簿已有的电子邮件地址中生成，即须先将收件人的电子邮件地址输入到地址簿中）。

C.单击“创建组”按钮，打开“Mail List”对话框。

D.在“Mail List”对话框的“组名”栏中输入“组”的名称。

E.单击“添加”按钮，打开“选择地址”对话框，利用此对话框选择所有需要添加到“组”中的电子邮件地址。

F.发送邮件时选择该组即可向所有组员发送邮件。

5 直接发送Word文档

安装完Foxmail后，你会发现Word的工具栏上多了一个Foxmail图标，另外在“文件”菜单的“发送”命令中，也多了“Foxmail（以附件形式）”的选项，所以如果你点击此项，就可以直接把刚刚编辑好的Word文档作为附件发送出去。

6 在指定的日期和时间发送E-mail

当你写好一封信，不想当时发出，并且想让它能在特定日期和时间发送出去，可以采用这项功能，具体操作如下：在邮件窗口中，点击“选项”按钮打开“邮件选项”对话框，选中“传递选项”中的“传递不早于”项，然后添入你指定的日期和时间，这样就不会立刻发送邮件，而是到指定日期时间后，你第一次按下“发送/接受”时才会发出这封信。

7 大邮件拆分发送

当你通过电子邮件发送一个比较大的文件给对方时，应该考虑对方邮箱的承受能力。除此之外，为了发送的速度，你应该分解邮件。收件人只需要简单的组合就能恢复文件。现在我们看看如何通过Outlook Express来实现大邮件的拆分发送。

A.在Outlook Express中，点选菜单“工具”下的“帐户”项，在Internet帐户面板点选邮件标签，选中一个帐户，单击属性按钮。在属性面板点选高级标签，选中拆分大于60kB的邮件（当然也可以自己进行设定），这样每当你发送超过60kB（或设定大小）的邮件时，Outlook Express会进行自动拆分。对于被分割成几份的邮件，接收过程与普通邮件相同。当这几封邮件全部接收完毕后，Outlook Express将自动把它们合并起来。

9 让普通邮件成为“挂号信”

若待发的大容量信件非常重要，而且需在指定的时间内发送到对方，单纯发一封普通的信件说不定还不能达到对方手中，因为由于目前网络带宽的问题，网上信件丢失是一件很正常的事情，那么如何才能确保手中的重要信件准确地被传送到对方手中呢？有人试着通过重复寄发、利用不同信箱寄发等方式来实现，但这样做的效率很低，而且会给对方造成困扰（如果多封重复信件都收到，并且容量巨大）。而使用WinMe操作系统就可将普通邮件变成“挂号信”，从而可以准确高效地把信件发送到对方手中。方法是：打开WinMe中的Outlook启动界面，用鼠标单击菜单栏中的“工具”菜单项，从弹出的下拉菜单中选择“选项”，在弹出的选项对话框中选择“回执”标签界面，在该界面中选择回执功能，即只有在对方收到邮件并打开后才可使用。若发出的邮件有回执要求，对方即可作出相应答复，至于具体回复与否就看邮件的具体内容、要求和对方的理解。

11 删除邮件的恢复

在使用邮件过程中难免会删除一些所谓垃圾信件，但是万一你对普通邮件进行了误删除，其实是可以恢复的。情况有两种：第一，如果你删除的信件还没有完全被删掉，也就是说在删除时并没有同时按下“Shift”键，这时文件还在废件箱，我们可以从废件箱中将刚才删除的信件拉回来即可；第二种，如果你已经完全删除信件而且你还没有关闭现在运行的Foxmail，可以通过下面的方法来恢复。选中信箱中的收信箱或者是废件箱（只要是信箱中的一个即可），单击鼠标右键选择“属性”，单击“工具”选项，在其界面中单击“开始恢复”，这样即可恢复刚才删除的信件。

8 自动过滤邮件

垃圾邮件对大家的困扰，我想所有使用过电子邮件的朋友都会感受到，所以介绍如何在收信后进行自动过滤邮件也很重要，我们以Foxmail为例：

A.用鼠标单击主菜单栏“帐户”下的“过滤器”子菜单，激活“过滤管理器”设置界面。首先给出的是“条件”标签项，在其中设置过滤器的名称、过滤条件，然后切换到“动作”标签项，在其中设置找到目标邮件后可采取的处理方式即可。

B.在“条件”中可以设置过滤的条件，比如应用在“来信”还是“收信”，应用位置包含一封邮件的所有位置，比如“发件人”、“收件人”、“附件”。在“动作”中，几乎包含可以想到的任何动作，比如“移动”、“转移”、“拷贝”、“自动回复”、“改变标签”、“运行程序”、“显示信息”、“发出声音”，还有一项很特别的设置“跳过后面的过滤器”。在新版本程序中，用户可设置多个过滤器，这对于管理多邮箱、多帐号非常有利。

10 发送邮件时快速添加多个附件

单击“附件”在其出现的对话框中选择多个附件（选的同时按下Shift键），单击“打开”即可添加多个附件，这样会为你节省不少时间。

12 实现自动回信功能

很多时候你需要你的信箱为你自动回复信件，操作很简单，只要两步：

第一步：撰写回信。启动Outlook Express，在主窗口单击“新邮件”（或“创建邮件”工具按钮）来创建一封新邮件，然后在“新邮件”窗口选择“文件”→“另存为”，输入文件名并选择好保存位置，如保存为“C:\\My Documents\\你好.eml”。

第二步：设置回复规则。依次单击“工具”→“邮件规则”→“邮件”选项，在“邮件规则”窗口中点击“新建”后弹出“新建邮件规则”窗口，你可以在这里选择规则条件和回复条件。

选择规则条件：先在“选择规则条件”栏选择你需要回复邮件的条件，比如你可以选中“若‘发件人’行中包含用户”前的复选框，然后在“规则说明”（Outlook Express 6中叫做“规则描述”）栏中单击带下划线的“包含用户”链接，再在弹出的对话框中输入该用户的E-mail并单击“添加”，或从通讯簿中选择一个E-mail，单击“确定”。

选择回复规则：在“选择规则操作”栏中选中“使用邮件回复”前的复选框，然后在“规则说明”栏中单击“使用邮件回复”中的“邮件”链接，再在弹出的“打开”对话框中打开前面保存好的回复邮件（如“C:\\My Documents\\你好.eml”）。

13 邮件的EMS发送

电子邮件的传送速度是传统邮件无法相比的，可以说眨眼间会出现在收件人的信箱里。电子邮件的传递需要通过不同的主机才能到达收件人邮箱，如果略过这些主机，速度岂不是会更快。Foxmail就提供了电子邮件的EMS功能，下面我们就来看看如何实现这个功能。

A.要使用EMS功能，先需要设置DNS。点选菜单“选项”下的“系统设置”，在设置面板点选邮件特快专递标签。在域名服务器栏输入DNS服务器地址，可以只填一个。DNS地址可以是当地ISP提供的服务器，也可以其它城市的DNS服务器，设置完毕后就可以试试EMS的效果了。

B.写一封新邮件，填写收件人地址，输入邮件内容，单击工具栏上的“特快专递”按钮，Foxmail就会利用先前设置的DNS直接解析收件人的邮件地址服务器并发送过去。发送成功后，Foxmail会弹出窗口给予提示。使用EMS唯一的要求是，每次收件人只能有一个。

14 邮件短信同时发

以前当我们发送一封比较重要的邮件时，总是担心对方能不能及时收到，或者希望对方及时知道你给他发送了一封信，所以我们可利用Foxmail 4.0中的“手机短信”功能，在发送邮件的同时给对方手机发送一条短信息，提示对方及时查收你的邮件。实现邮件和短信同时发送的方法如下：在撰写完新邮件时，点击工具栏上的“短信栏”按钮，或者选择“工具”菜单下的“短信栏”命令打开短信工具条，在“发送给”栏内输入对方的手机号码，在“消息”栏内输入欲发送的提示消息内容，最后点击工具栏中的“发送”按钮即可。

15 为邮件提速

使用本地服务器进行软件实现收发邮件功能时，解析域名的时间会比较长。其实，只要我们在“帐户”菜单下的“属性”设置中，在“邮件服务器”选项卡的“发送邮件服务器”和“接收邮件服务器”框中，直接键入服务器的IP地址，即可省去域名解析环节，从而加快邮件的收发速度。要获取邮件服务器的IP地址，在DOS模式下的提示符下键入如“ping XXXXXX.XXX”（XXXXXX.XXX为接受的邮件服务器的地址）的命令行，然后按下回车键就可取得。

16 自动转信

假如有一个信箱你并不常用，但是不想浪费，那你可使用自动转信功能，启动这个功能后，信箱就会把所收到的邮件自动转到指定E-mail地址。方法：进入“配置”页面，选择“自动转信”，然后输入接收信件的E-mail地址，点击“更新”即可。

17 不将回复对象添加到通讯簿

“自动将我的回复对象添加到通讯簿”，这个选项本来可以方便用户，不必手工把一些朋友的信息输入通讯簿，不过我们往往并不需要将每一个回复的对象都加入通讯簿，否则那样长长的通讯簿，查找起来很不方便，因此我们可以禁用这一功能，在需要添加时再手动添加。在“工具”→“选项”→“发送”里边就可完成该设置，以后如果需要把某封邮件的发件人加入通讯簿，可以使用右键点击该邮件，在弹出的菜单里选择“将发件人添加到通讯簿”。

这样做还有好处：现在出现了一些蠕虫病毒，可以利用Outlook Express的通讯簿向外发送邮件，既传播病毒，又使你的计算机泄密。如果你中毒了，通讯簿里的人“精练”一点，受害的人也相对少一点，算是为社会造福吧。

18 用E-mail呼叫ICQ用户

没有ICQ的朋友，你不想用E-mail呼叫ICQ用户吗？如果你未安装ICQ，而你的朋友给你一个ICQ UIN编号，却没有给你他的电子邮件地址，这怎么办呢？我如何呼他呀？现在有一种新的呼叫方法诞生了：你只要有他的ICQ UIN编号，而无需用ICQ与他联系，只要向他发一封E-mail就可以呼到他。

呼叫格式：被呼叫者ICQ UIN编号@pager.mirabilis.com。例如，欲呼叫66666这个网友，你应该这样做：

A.打开E-mail程序，在“收信人”一栏处如下填入666666@pager.mirabilis.com。

B.在E-mail程序的“主题”一栏填入你的留言。注意：留言一定要填在“主题”栏内，而不是“正文”区内。

这样，你就可以随便呼叫一个ICQ用户了。当你的Mail发出后，只要这个编号的ICQ用户一上线，就会收到你的留言。但这个留言所能容纳的字节数不能超过450个英文字符。

19 使用PDF格式使邮件变得更小

大家在和境外朋友通信时，不同版本（指语言）的操作系统之间经常会遇到乱码，即使是境外朋友的操作系统外挂了诸如“中文之星”之类的中文平台，有时也会或多或少出现乱码。

解决这个问题，很多朋友用以下这种办法：1.打开“画笔”，在“画笔”里面写信；2.写完后用ACDSee转换成JPG格式（为的是减小文件大小）；3.把这个“图像”粘贴到新邮件里面去，或者作为邮件的附件发出去。用这种方法写信，只要对方是OE，不管是什么文字的版本，都能看懂。但是和PDF格式的文件相比，还是大了一点。

何谓PDF文件格式？PDF：Portable Document Format。根据我的使用经验，一封约为80kB左右的短信存为BMP文件约为44kB，转换成JPG格式约为32kB，而转换成PDF格式约为9kB，是BMP文件的20%，是JPG文件的28.5%，这样就大大缩小了邮件上传下载的时间。至于制作PDF格式文件的工具，大家可以到各种软件站去下载，Free PDF、Html2pdf、TXT2pdf 4.4都是很不错的转换工具。

20 手工轻松发送匿名邮件

有人可能会问：为啥要匿名发邮件呢？有些时候，用匿名发送邮件正是为保护自己的安全。例如，在你发信给某讨论新闻组时，别人可以看到你的发信地址。这时，某些热情的广告商上场了，他们收集这类公开场合的邮件地址，然后不断发广告邮件给你，直到你忍无可忍，放弃自己喜爱的信箱。要是你的信箱是收费的那种，那可真要欲哭无泪了。当你不屈不挠地在信箱里设置过滤器时，有没有想过从根本上解决问题呢？不让自己的邮件地址泄漏。这时候，匿名邮件就派上用场了。

首先找一个发送邮件的SMTP服务器，这在今天的互联网上真是太容易了，比如smtp.china.net，smtp.yeah.net等，然后带参数运行Telnet，命令格式为："telnet 25"。

其中25为SMTP邮件服务器端口地址。为了能在本地屏幕上看见我们键入的命令和邮件内容，还要执行Telnet菜单"终端\\首选"选项，点选"本地响应"复选框，确定。

运行以上命令后Telnet自动与SMTP服务器进行连接，成功后服务器会返回"220……ready"的提示信息。然后在光标处输入Hello回车，与服务器握手，如果成功，返回"250 OK"信息。接下来告诉SMTP服务器发件地址和收件地址，其中"发件地址"可以随便输入一些字符，"收件地址"必须是正确的邮件地址，命令执行成功均返回信息"250 OK"：

mail from:发件地址<回车>

rcpt to:收件地址

然后就可以发送邮件正文了。键入Data回车，再按回车空出一行（否则接收方看不到邮件正文），书写邮件正文，写完后回车，在另起的一行键入".命令"回车，告诉SMTP服务器发出邮件，成功后返回"250 OK"信息。

按以上发出的邮件没有发件人姓名和发送方邮件地址，也没有收件人姓名和邮件主题，信件内容全部以纯文本形式发送，用记事本打开，只能从邮件的头部看到一些SMTP服务器的信息。这样就实现匿名邮件的发送。如果确实要告诉对方你的邮件地址和姓名，则分别在握手时键入：Hello你的E-mail地址，在邮件正文前键入From：你的姓名<回车>。

手工发信和SMTP服务器的类型关系比较大，比如现在有的SMTP服务器为了杜绝垃圾邮件，在发信时要进行用户身份验证，恐怕这种SMTP服务器也不能发送匿名邮件。

上面介绍的这种方法恐怕也不能用来发垃圾邮件和邮件炸弹（一封一封发，人没有骚扰成，自己先累死了），这也是为什么笔者只介绍手工发送匿名邮件的原因。

21 在邮件中自动显示图片附件

Outlook Express中的图片往往并不作为附件显示出来，通过以下方式就可直接在outlook Express中显示图片附近。选择"工具"→"选项"→"阅读"，将其中的"自动显示邮件附件"打上勾即可。

22 快速查找邮件

要在一大堆信件中找到想要的内容并不轻松，"查找邮件"选择允许用户在多个文件夹中搜索邮件，以查找文件夹或子文件夹中的任何邮件。单击"编辑"菜单，选择"查找邮件"，以下任何条件都可以为查找邮件的标准：谁发送的邮件、邮件的主题或标题、邮件中的文本等。

23 使用纯文本发送邮件

如果你朋友使用的邮件软件和你不同，从兼容性考虑，或为使自己发送的邮件体积更小，你可以把发送邮件的格式全部设为纯文本。步骤如下：在"工具"→"选项"→"发送"的邮件发送格式里选择"纯文本"，然后进行邮件撰写即可。

24 自动分拣收到的邮件

用Outlook Express可通过增强的邮件规则来实现邮件的自动分类功能，为把接收到的邮件自动放入不同的邮件夹中。

1.在Outlook Express中，新建多个文件夹以创建文件夹存放与工作有关的各类邮件；2.选择"工具"→"邮件规则"→"邮件"命令，若以前没有创建过邮件规则，则系统将直接进入"新建邮件规则"对话框；3.在"新建邮件规则"对话框中，分别选取"规则条件"下的"若'发件人'行中包含用户"和"规则操作"下的"移动到指定的文件夹"，然后单击"规则说明"中的"包含用户"超级链接；4.在"用户"框中键入发件人的姓名，然后单击"添加"按钮，也可单击"通讯薄"按钮以直接选取发件人；5.返回"新建邮件规则"对话框，单击"规则说明"中"指定的"超级链接，并选取"收件箱"下的"个人"文件夹，然后给规则重命名，比如"个人邮件规则 #1"；6.重复步骤2到5，以创建各个邮件的分拣规则。

25 发送繁体中文邮件

当接收邮件的朋友只能阅读繁体中文邮件时，我们不妨来发送一个繁体中文邮件，以方便对方的阅读习惯。只要建立一个新邮件，在书写时选择"格式"→"编码"→"繁体中文"，接着使用GBK输入法，邮件中输入的汉字就都是BIG5码，对方收到的邮件时也能明明白白地阅读了。

26 远程管理

当处在一个上网速度不是很快的地方时，恐怕你不想看到自己收的信过大导致网速过慢，那么先登录Web服务器抢先看一下在那里的邮件有多大，因为远程管理邮箱只是读取E-mail的邮件头，所以不会因邮件过大造成网速下降，你可以用快捷键或者标题按钮对邮件进行操作；此功能适用于携带远程管理功能的邮件收发软件，例如：Foxmail。P

恢复受损Word XP文档

■山东 杰子

你辛苦编辑完一篇Word文档，当你再次想打开它时，Word却没有响应，无法将其打开，那么可能的原因是该文档已被损坏。作为最新版本的Word XP(2002)提供了两个修复受损文档的方法，不妨一试，或许能给你一个意外的惊喜。

一、恢复受损文档中的文字

1.在“文件”菜单上，单击“打开”。

2.在“查找范围”列表中，单击包含要打开的文件的驱动器、文件夹或Internet位置。

3.在文件夹列表中，定位并打开包含该文件的文件夹。

4.选择要恢复的文件。

5.单击“打开”按钮旁边的箭头，然后单击“打开并修复”（如图1）。

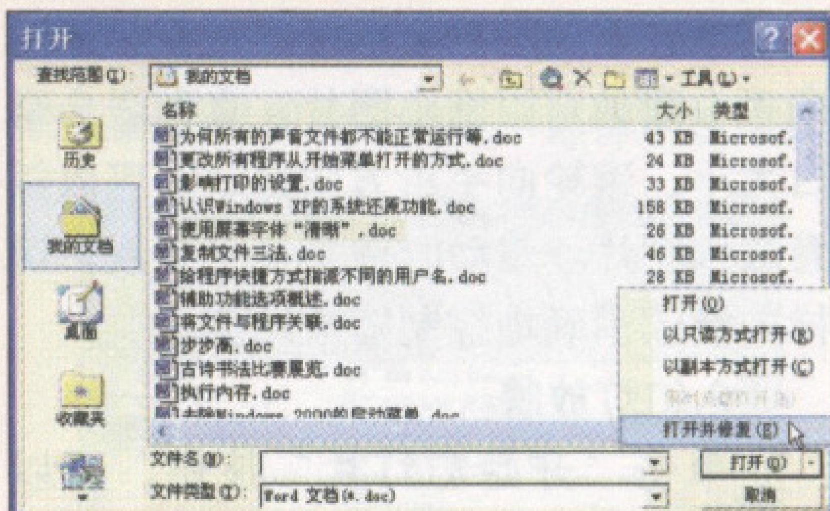


图1

此时，Word将检测文档中的错误，并弹出“显示修复”对话框，说明错误的部位与原因（如图2）。单击“关闭”按钮，Word将打开该受损文档。

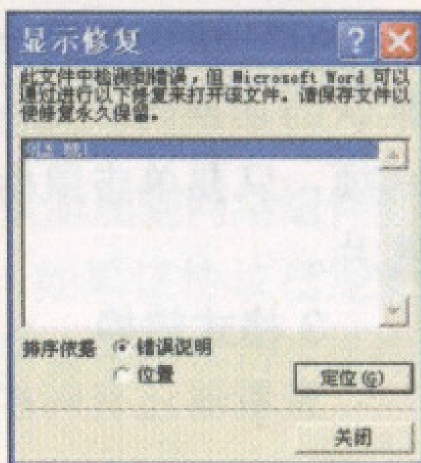


图2

二、使用“从任意文件中恢复文本”转换器提取文字

一般说来，上述方法可以打开并修复多数受损文档，并能保留文档格式；如果无法打开受损Word文档，那么你可以使用“从任意文件中恢复文本”转换器提取受损文档中的文字，当然此时文档的格式将会改变。

1.在“工具”菜单上，单击“选项”，再单击“常规”选项卡。

2.确认选中“打开时确认转换”复选框（如图3），然后单击“确定”按钮。

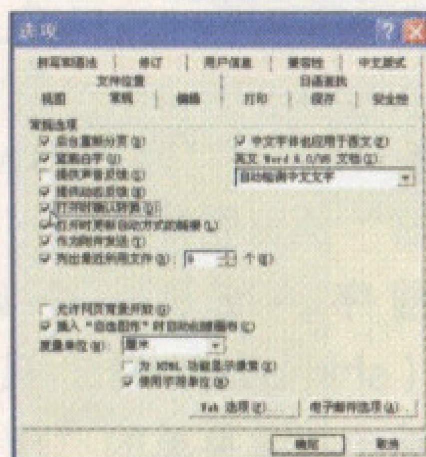


图3

3.在“文件”菜单上，单击“打开”。

4.在“文件类型”框中，单击“从任意文件中恢复文本”。

5.像通常一样打开该文档。

不装软件也看图

■安徽 屠志成

现在的看图软件可谓多矣。除了龙头老大ACDSee，还有其他一大帮子也一拥而上，个头大小不一，功能相差无几。其实，有了Windows XP，我们完全不用看图软件也能随时随地看图和简单地处理图片。

一、在任意文件夹中看图

Windows XP中有一个特殊的文件夹——图片收藏，它有一种特殊的查看方式——幻灯片（如图1）。要预览图片时，只要选择“幻灯片”方式，然后单击其中的某一图片文件就可以看图了。我们还可利用下面工具栏里的4个按钮来切换和旋转图片。



图1

不过，这还不够方便，我们总不能为了看图就把图片都往这里搬吧。那么能不能让其他的文件夹中也能这样看图呢？当然可以，只要进行相应设置就可以了。

打开某个包含图片的文件夹，单击“查看”→“自定义文件夹…”（如图2），打开“属性”对话框，再单击“自定义”选项卡，在“你想要哪种文件夹”列表中选择“相册（适合较少的文件）”（如图3），然后按“确定”。这时这个文件夹已经能以幻灯片方式预览图片了。如果还是其他查看方式，那么请单击“查看”，在下拉菜单中已多了“幻灯片”一项，单击选定它。怎么样，是不是和“图片收藏”一模一样（如图4）？

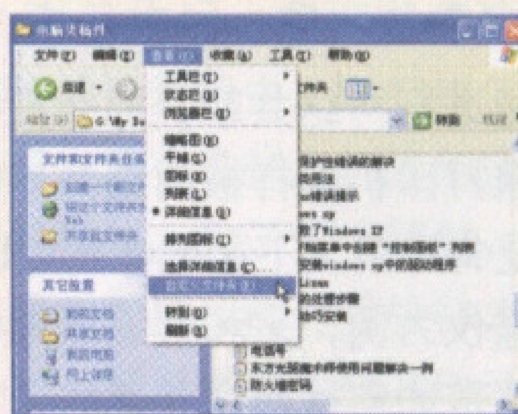


图2

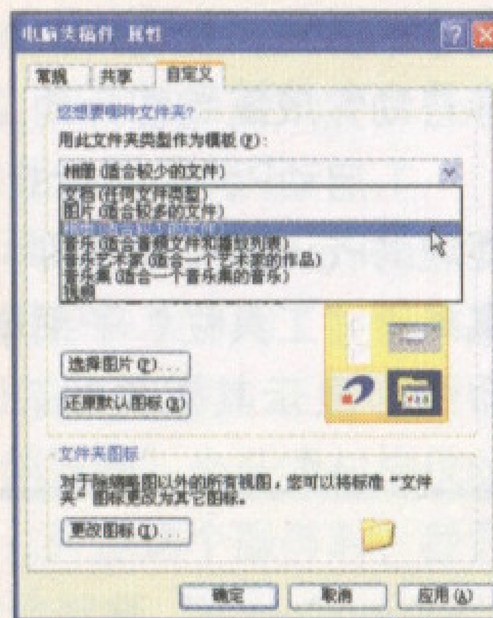
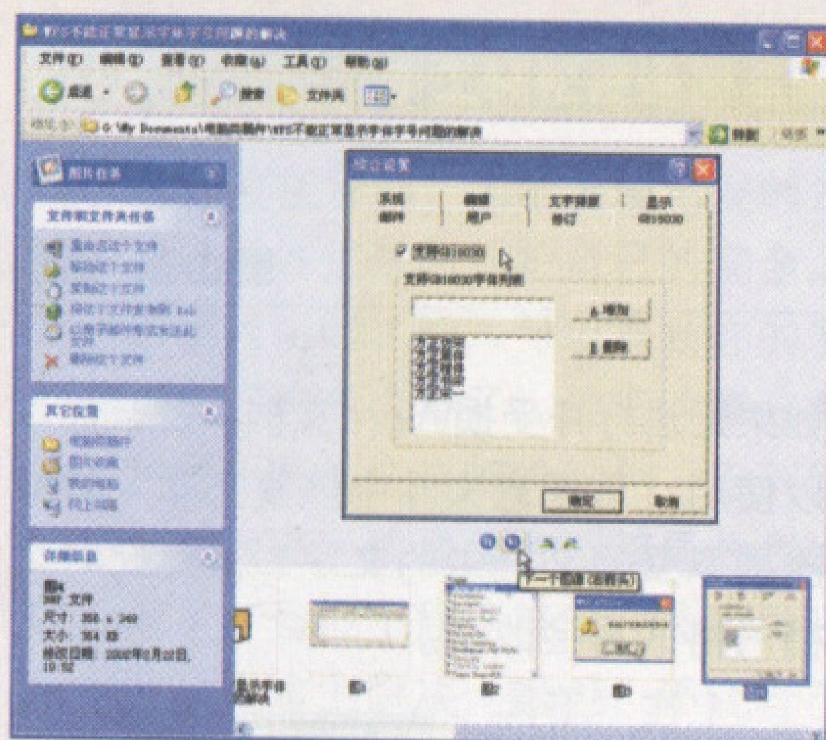


图3

二、用Windows图片和传真查看器看图

你如果怕麻烦，那就什么都别设置了，双击你要看的图片吧，Windows


图4

XP将调用“Windows图片和传真查看器”预览图片。它不是一个独立运行的程序，而是一个动态链接库文件（shimgvw.dll），只能通过双击图片或单击右键菜单的“预览”打开，窗口和图片收藏的预览窗口差不多，上面是预览区域，下面是工具栏，但其功能要丰富得多。

1.图片缩放

预览区下面有4个按钮用来控制图片的缩放，分别是“最合适”（使图片适合预览窗口的大小）、“实际大小”、“放大”、“缩小”。而最简便的缩放方法是利用鼠标的滚轮键，滚轮向手心滚动可以缩小图片，直到适合窗口大小，滚轮向手指方向滚动则可以任意放大图片。滚动时注意速度要慢，这样才能较精确地控制缩放比例。

2.幻灯放映

单击“开始幻灯片”按钮，可以幻灯片方式查看图片，在幻灯片右上角有一排按钮，功能一看就明白。幻灯片默认的切换时间是4秒，你如果等得不耐烦，只要单击鼠标就可切换到下一张图片。

3.格式转换

查看器还有转换图片格式的功能。单击“复制到”按钮，可以把图片保存为5种常见的格式（.bmp、.jpeg、.gif、.tiff、.png），这基本上能满足我们的需要。

4.添加批注

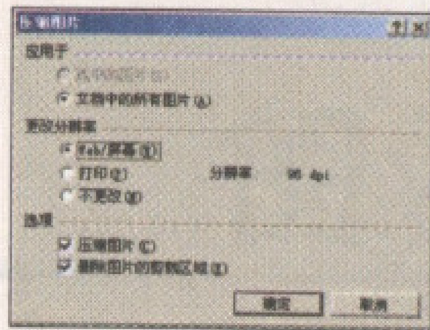
你需要给图片添加批注吗？不需要别的软件，先把图片转换成TIFF格式（用上面的方法就行了），然后用查看器打开，工具栏会多出一组批注工具按钮，我们可用它们对图片进行各种注释。注释的颜色、线宽、字体、透明度等都可修改。特别是在图片保存后，再次用查看器打开它还可以对原先的注释进行修改，这是很体贴的设计，给了使用者一个“吃后悔药”的机会。由于TIFF格式图片上的注释信息不能被其他查看或编辑图像的程序正确读取，注释完成后需要再把图片转换成别的格式，这样注释信息就可正确显示了。P

让PowerPoint文件变小

■湖南 周进

使用过PowerPoint的朋友都知道，当你在PowerPoint幻灯片中添加图片后，其文件可能会变得非常庞大。虽然我们可利用其它图像处理工具对图片进行压缩处理，但现在向你介绍一个非常简单的方法，即让PowerPoint 2002为你自动完成压缩图片的工作。

1.启动PowerPoint，打开需要进行处理的PowerPoint文件，选择“视图”菜单下“工具栏”子菜单中的“图片”命令，显示其工具栏，再单击它上的“压缩图片”按钮，打开其对话框。如图1所示。


图1

2.如果要压缩演示文档中的所有图片，单击“文档中的所有图片”的选钮。

3.如果此演示文稿只用于屏幕显示，可以在“更改分辨率”选项区中将分辨率从系统默认的“打印”选项改为“Web/屏幕”。

4.如果想要进一步减少演示文稿的尺寸，那么还可选中“压缩图片”和“删除图片的剪裁区域”复选框。

5.单击“确定”按钮，关闭“压缩图片”对话框。

6.单击“保存”按钮，将PowerPoint文件保存。

经过上述操作后，你将发现这时的PowerPoint文件要比修改前的文件小多了。P

怎样使用网络扫描仪

■江苏 弯弯

随着人们对办公自动化、电子化要求的不断提高，打印机、扫描仪已经开始逐步成为人们必备的办公工具了！为了能充分挖掘打印机的潜能，人们还想方设法地让打印机进行网络共享，以便提高整个单位的办公效率。既然打印机能进行网络共享，那么扫描仪是否也能象打印机那样被网络共享呢？答案当然是肯定的，下面笔者就以Umax Astra扫描仪为例，来和大家详细探讨一下扫描仪是如何被网络共享的，我们又该如何去使用网络扫描仪？

一、安装共享扫描仪程序

如果要想让办公室中的每一个成员都能共享使用一台扫描仪的话，首先需要做的一件事情就是在连接扫描仪的计算机中安装共享扫描仪程序，安装的具体步骤为：

1.将扫描仪的驱动程序安装光盘放置到连接有扫描仪的计算机光驱中，找到光盘中安装程序的执行文件setup，并用鼠标双击该文件，随后桌面上将出现驱动程序的安装向导对话框，安装时大家就可按向导对话框中的提示逐步进行操作；当安装向导设置框提示我们选择程序的安装语言时，我们可以将安装界面中的“安装简体中文版”选项选中（如图1）；

图1

2.当安装界面出现“安装方式”选择提示框时，我们只有选中“一般安装”选项才能实现扫描仪的网络共享功能；当安装向导程序在提示我们选择需要的安装时，我们必须将界面中出现的“VistaScan Network Manager”选项选中；当向导设置框进行到“请选择你要安装的部分”时，我们必须把“Network Manager”选项选中；

3.设置好上面的指定选项以后，我们可以对其他的设置采用程序默认的参数继续进行安装，直到扫描仪共享所需要的程序安装完成为止。驱动程序安装结束后，我们再重新把计算机启动一下，这样扫描仪的相关程序组就出现在系统的桌面上了，打开对应的程序组后，我们将可以看到与扫描仪共享相关的几个程序了，例如“网络扫描仪伺服器”、“网络扫描仪管理者”等。

二、安装共享网络协议

如果要让其他用户能访问到指定计算机中的扫描仪，我们还必须在这个指定的计算机中安装相应的网络访问协议，以便其他用户能够通过局域网来访问到指定计算机中的共享扫描仪资源。而扫描仪的驱动程序必须在Ipx/Spx兼容协议的NetBios协议的支持下才能被共享使用，因此我们必须在连接有扫描仪的计算机中安装这样的共享网络协议，下面就是安装的操作步骤：

1.在Win98系统桌面中，依次用鼠标单击“开始”→“设置”→“控制面板”→“网络”等对象，随后在系统打开的网络属性对话框中，看看对话框的网络组件列表框中有没有“Ipx/Spx兼容协议”这一选项，如果没有的话，就直接单击该对话框中的“添加”按钮，并在随后出现的设置框中选择添加协议这个选项，将该协议添加到网络组件列表框中（如图2），如果该协议已经安装好的话，我们只要直接将该协议选中就可以了；

图2

2.选中“Ipx/Spx兼容协议”选项后，我们再用鼠标单击一下网络属性对话框中的“属性”按钮，来打开对应Ipx/Spx兼容协议的参数设置界面，并继续用鼠标单击一下该界面中的“Netbios”标签；

3．在对应“Netbios”的标签页面下，我们只要选中“希望在Ipx/Spx上启用Netbios”这个复选项（如图3），我们就可以借助于Ipx/Spx兼容的协议运行Netbios应用程序了；

图3

4.最后单击对应“Netbios”的标签页面下的确定按钮来返回到网络属性对话框，此时我们将可以在这个对话框的网络组件列表框中看到“Ipx/Spx兼容协议的Netbios”组件，然后我们再单击一下网络属性对话框中的按钮就能完成共享网络协议的安装任务了。

三、将扫描仪设置成共享

做好了上面工作后，我们就需要在连接有扫描仪的计算机中，对扫描仪进行共享设置了，只有这样人们才能通过网络访问到扫描仪。为了便于理解，我们可以把连接有扫描仪的计算机称为扫描仪的服务器，把局域网中的其他计算机称为普通的客户机。我们可以通过安装在服务器上的扫描仪管理软件“网络扫描仪管理者”，来对扫描仪进行共享访问和管理，而普通用户需要访问扫描仪共享资源时，也必须通过“网络扫描仪管理者”这个应用程序。下面就是在服务器中将扫描仪设置成共享的操作步骤：

1.在开始菜单的程序菜单项中，用鼠标依次选择“VistaScan32”/“网络扫描仪管理者”，然后我们将看到扫描仪管理设置界面，单击该界面菜单栏中的“扫描仪”菜单项，从弹出的下拉菜单中选择“扫描仪共享名称设定”这个命令（如图4），这样程序将打开一个标题为“扫描仪共享”的对话设置框；

图4

2.在这个对话框的“共享名称”设置栏中，您可以给扫描仪输入一个您喜欢的扫描仪共享名字，设置好以后单击一下确定按钮来完成共享设置工作；

3.这样服务器就能向其他用户提供扫描仪共享服务了，而且以后重新启动计算机的话也不要重新对扫描仪进行设置共享了；当然如果我们不想让网络中的其他用户共享使用扫描仪的话，也可以在“网络扫描仪管理者”程序界面中停止扫描仪的共享服务，设置时只要选择“扫描仪”菜单项下面的停止共享扫描仪命令就能达到目的了；

4.上面的设置只能说明，扫描仪现在可以被其他用户共享访问了，但要真正共享使用扫描仪的话，还必须运行“网络扫描仪伺服器”来开通扫描仪的共享服务功能；开通这个服务时，我们只要用鼠标依次选择“VistaScan32”→“网络扫描仪伺服器”就可以了；

5、该程序被运行以后，我们可以直接在系统的任务栏中看到扫描仪的共享图标，用鼠标右键单击这个图标的话，程序将弹出程序控制选择快捷菜单，利用这个菜单中的命令，可以很方便地启动或者停止扫描仪的共享服务，还可以设置服务器在每次开机时能自动开启扫描仪共享服务等；而且通过该软件，我们还能了解到当前是哪些用户在

共享访问扫描仪，并可以在该程序的“远端资料来源”中详细查看到当前访问者的具体使用情况。

四、进行网络扫描仪共享访问

在对服务器进行了相关的网络共享设置后，普通用户还必须在客户机上进行一些相关的设置才能对扫描仪进行共享访问，设置的具体内容如下：

1.按照在服务器中安装共享扫描仪程序的步骤，将扫描仪共享访问驱动程序安装在通过网络使用扫描仪的计算机上，也就是说安装在客户机上；

2.按照在服务器中安装“Ipx/Spx兼容协议的Netbios”组件的步骤，在通过网络使用扫描仪的计算机上，也同样添加“Ipx/Spx兼容协议的Netbios”组件；

3.接着在客户机的系统桌面上，用鼠标依次访问“开始”→“程序”→“VistaScan32”→“网络扫描仪管理者”命令，然后在弹出的设置界面中单击“扫描仪”菜单项下面的“使用者名称设定”这个命令；

4.在接下来出现的设置框中，我们只要输入合适的使用者名称和客户机的识别名称就可以了，当然这里的名称必须确保在整个局域网中是唯一的；

5.设置好上面的选项以后，我们可以单击“扫描仪”菜单项下面的“连接扫描仪”命令，然后在弹出的“扫描仪伺服器名称”输入框中输入扫描仪服务器的名称，也可以直接单击搜寻服务器来自动寻找网络中的扫描仪服务器，找到以后就可以按照普通扫描仪的使用方法来使用共享扫描仪了。P

Excel 2002中巧用替换命令让公式单元格变色

■湖南 周进

在Excel 2002中查找和替换功能有了很大的增强，用户不仅可以对工作表中的字符进行查找和替换，而且还能够对单元格的格式进行查找和替换。现在我们就利用Excel 2002这一功能，为Excel工作表中包含公式的单元格快速设置与普通单元格不同的颜色，以引起使用者的注意，从而避免用户误删包含有公式的单元格。

1.启动Excel 2002，打开需要进行设置的工作簿文件。

2.选择“编辑”菜单下的“替换”命令，打开“查找和替换”对话框，单击“选项”按钮，切换“查找和替换”高级选项窗口。如图1所示。

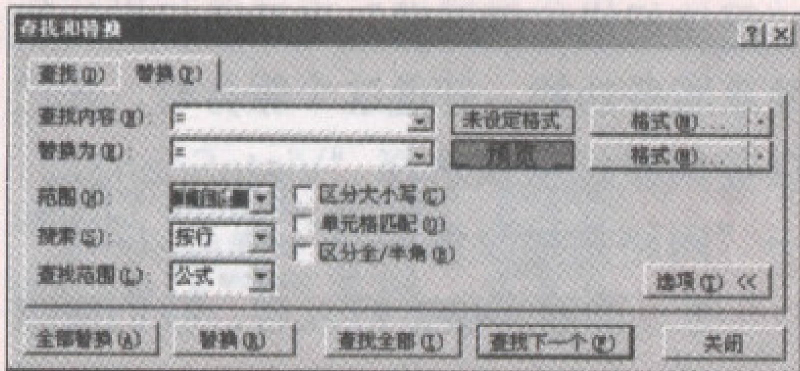


图1

3.由于在Excel中，包含公式的单元格都以“=”号开头，因此我们在“查找内容”框中键入“=”（引号不必输入），以查找所有包含公式的单元格；由于我们只设置包含公式单元格的格式，并不改变单元格公式内容，因此在“替换为”框中也要键入“=”（引号不必输入）；单击“替换为”输入框右侧的“格式”按钮，打开“替换格式”对话框。如图2所示。单击“图案”标签卡，在“单元格底纹颜色”选项区中为包含公式的单元格指定一种醒目的底纹颜色，单击“确定”按钮返回“查找和替换”对话框。

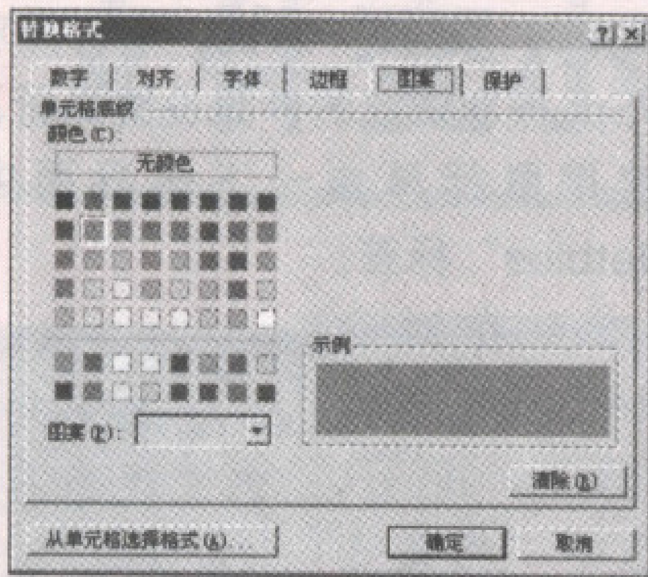


图2

4.默认方式下，Excel 2002只对活动工作表中的内容进行查找和替换，如果需要对整个工作簿进行查找和替换操作，单击“范围”下拉箭头，选择“工作簿”选项，最后单击“全部替换”按钮，Excel 2002就会立即为工作表或工作簿中所有包含公式的单元格设置指定的单元格底纹颜色。当替换工作结束后，会弹出一个替换结果对话框，单击“确定”按钮即可完成替换工作。

此时工作表（或工作簿）中所有包含公式的单元格就全部以用户指定的颜色显示，其实这种方法还适用于给其它具有统一特点的单元格变色。P

FlashGet的高级使用技巧

■山东 金延强

FlashGet是一款优秀的下载软件，从最初的JetCar到现在的FlashGet，功能也在不断增强，目前已成为众多网民不可缺少的上网工具之一，笔者在长期的使用过程中也发现了不少技巧，愿在这里和大家共享。

1.修改最大线程数：FlashGet默认的最大线程数是10，我们可以适当地增加一下，提高带宽的利用率。打开注册表编辑器，依次找到HHEY_CURRENT_USER\Software\JetCar\JetCar\General子键分支，在它下面新

建一个名为"MaxParallelNum"的"DWORD"值，并修改其值为十进制30（最大值可取30），退出注册表编辑器，启动FlashGet，你会发现最大线程数已经变成了30。

2.修改同时进行的任务数：FlashGet允许同时进行8个任务，有些时候并不能满足我们的要求，打开注册表编辑器，找到HHEY_CURRENT_USER\Software\JetCar\JetCar\General子键分支，在它下面新建一个名为"MaxSimJobs"的"DWORD"值，并修改其值为十进制30（注意最大值可取100）。

3.设置自动保存列表文件的时间：为避免频繁的写盘操作，FlashGet会将下载文件暂时存放于缓存中，等达到一定的数据量后再存到磁盘上，如果在FlashGet将数据存到磁盘之前发生死机或停电等故障，那么这些数据就会荡然无存，为防止这种情况发生，我们可以将自动保存文件的时间间隔缩短，选择"工具"菜单中的"选项"命令，然后

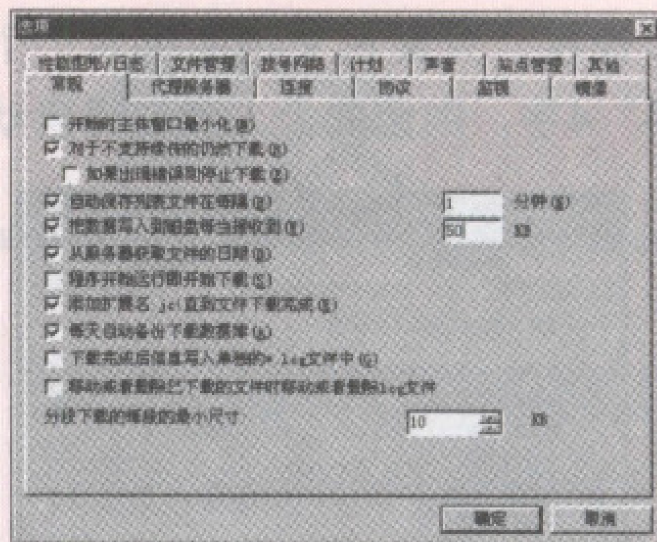


图1

选择"常规"标签，将"自动保存列表文件"的时间间隔缩短到1分钟，把"数据写入磁盘每当接收到"的值设置为50k。当然这些值的大小可根据不同的上网方式自行调节，比如宽带用户由于下载速度较快，可以把值设大一点，避免频繁地存盘操作（如图1）。

4.下载中断的处理：如果我们在用FlashGet下载一个文件时，由于种种原因无法继续下载，可用网络蚂蚁接着下载，找到这个文件的已下载部分，将扩展名".jc!"去掉，打开网络蚂蚁，单击"文件"菜单中的"导入已中断的下载"，在弹出的对话框中选择FlashGet没有完成的文件，接下来在打开的"添加任务"对话框中填上这个文件的URL即可。

5.换个地方下载：有些时候好不容易把一个几十MB甚至上百MB的文件下载到一半了，再次下载时，发现服务器已经把文件删除了，不要紧，找一个别的提供该软件下载的服务器，注意文件的名称要一致，将它的URL覆盖原来的无效链接，就可以接着下载了。

6.先试听再下载：在下载MP3时，往往是下载完成后，才发现该MP3并不是自己喜欢听的，白白浪费了上网时间和金钱，其实我们可在MP3刚刚下载到1/3或1/4时，终止FlashGet的下载任务，然后找到下载文件部分，将扩展名".jc!"去掉，接下来用Winamp等播放软件打开该文件试听一下，如果觉得喜欢，就接着下载，如果不喜欢，也不会浪费你太多的时间和金钱。P

也谈在Word文档末尾加上个人资料

■山东 西贝

拜读了贵刊2002年第12期中的《如何在Word2000文档末尾加上个人资料》一文（以下简称《如》文）后，受益匪浅。文中所说的在Word文档末尾加上个人资料的方法不失为一种好方法，但在Word中恐怕并非最为简单的。在此，笔者把本人知道的在Word文档末尾加上个人资料的另外3种方法介绍如下，权算对《如》文的补充。

一、记忆式键入法

"记忆式键入"是Word提供给用户输入常用词句的一种快捷方式，比如，在Word文档中，当你键入"2002"时，屏幕上会出现"2002/××/××"（此为系统的当前日期）的提示信息，这就是"记忆式键入"功能。要接受提示请按F3键，否则请按Esc键或继续输入。如果在你键入"2002"时，屏幕上没有显示记忆式键入的提示信息，则请先打开"记忆式键入"功能。方法是：指向"插入"菜单的"自动图文集"子菜单，再单击"自动图文集"，系统弹出"自动更正"对话框。单击"自动图文集"选项卡，选中"显示'记忆式键入'建议"

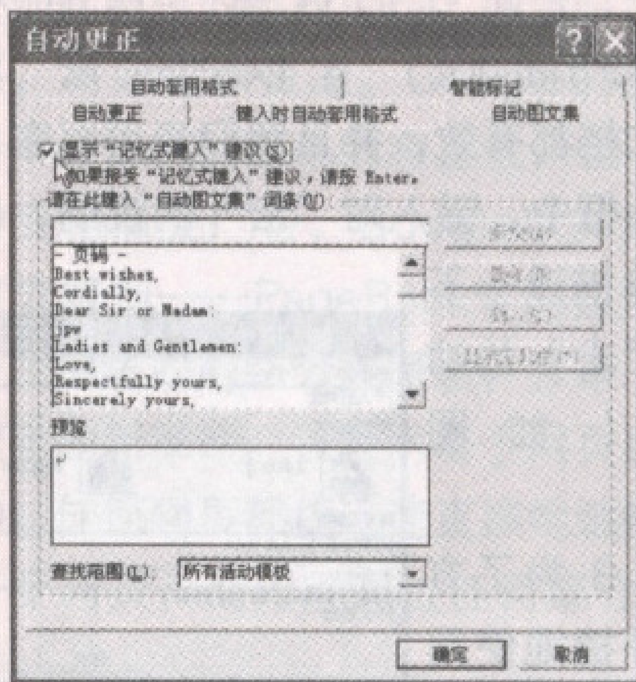


图1

复选框（如图1），单击"确定"按钮。要使用"记忆式键入法"在Word文档中加上个人资料，请先按下述步骤操作：

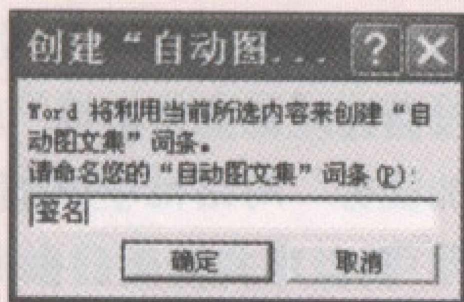
1.在Word文档中输入你的个人资料，比如我键入的个人资料：

笔名：西贝
通讯地址：济南市……
邮政编码：250013
电话：0531-*******
E—mail:……

2.选中如上的这段个人资料文本。

3.单击"插入"菜单，指向"自动图文集"，再单击"新建"命令，系统弹出"创建'自动图文集'"对话框。在"请命名您的'自动图文集'词条"框中，为你的个人资料起一个喜欢的名字，比如在框中键入"签名"二字（如

图2）。


图2

4．单击“确定”按钮。

到此，我们已为你的个人资料创建了一个名为“签名”的自动图文集词条。现在，在Word文档中键入“签名”2字，则屏幕上将出现你的个人资料提示信息。此时按下F3键，你的个人资料将跃然屏幕之上。此外，在你欲输入个人资料时，还有另一方法，就是：指向“插入”菜单中的“自动图文集”子菜单，再指向“正文”，单击“签名”。

二、自动更正法

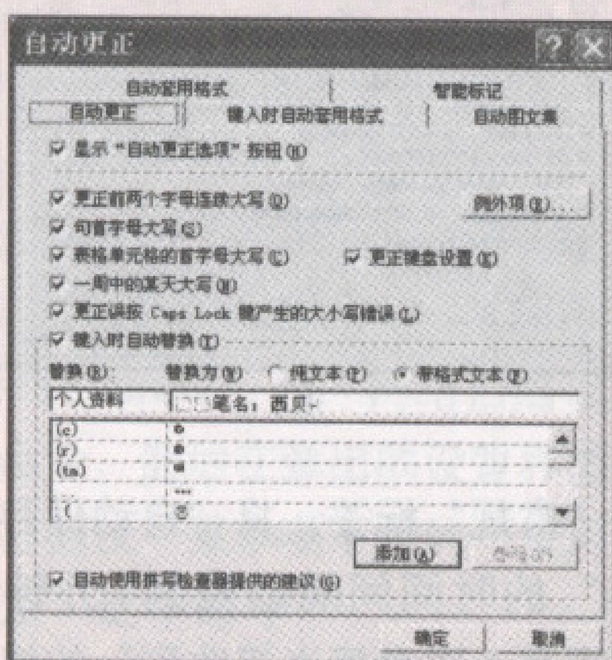
出于提高用户编辑速度和正确性的需要，Word提供了“键入时自动替换”功能，它能将一些常用的符号以几个不常用键的组合代之，还能将那些容易拼写错的字词，在其拼写有误后自动替换为正确的字词。比如，当你输入“-->”时，Word将之自动替换为“→”；当输入“hte”时，将自动替换为“the”；当输入“草木葱笼”时，将自动替换为“草木葱茏”。如果在你输入这些文本后，Word没有对其进行自动更正，请先打开“自动更正”功能。方法是：单击“工具”菜单中的“自动更正选项”命令（此为Word XP中的命令选项，在Word2000中为“自动更正”命令），单击“自动更正”选项卡，选中“键入时自动替换”复选框，单击“确定”按钮。实际上，我们可以有意识地利用“自动更正”功能，为我们的个人资料信息建立自动更正词条，以方便我们把个人资料输入到Word文档中。要使用“自动更正法”在Word文档中加上个人资料，请先按下述步骤操作：

1.在Word文档中输入并选中需要的个人资料文本。

2.单击“工具”菜单中的“自动更正选项”命令，系统弹出“自动更正”对话框。此时，选中的个人资料文本已插入到“替换为”框中。在“替换”框中输入一个简单的名字（该名字最好是不常用的字母或文字组合），比如键入“个人资料”4字，单击“添加”按钮（如图3）。

3.单击“确定”按钮。

现在，只要在文档中键入“个人资料”4字，则你的个人资料将自动替换了“个人资料”4字。


图3

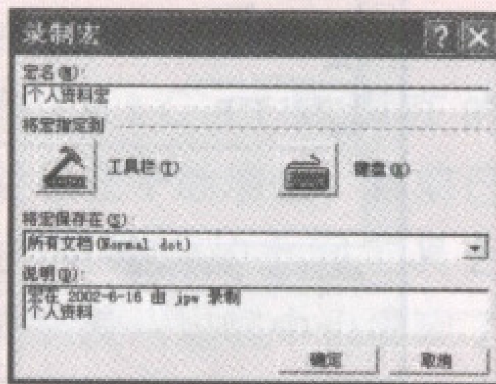
如果你的本意就是在文档中输入“个人资料”4字，请在Word自动替换后，立即按下Ctrl+Z组合键取消Word进行的自动替换。在使用“自动更正”功能时，要注意在键入一个自动更正词条名称如“个人资料”时，要确保有前置空格、后置空格或标点符号。

三、个人资料宏法

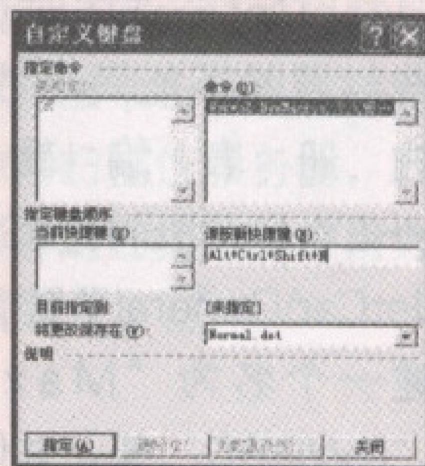
在Word中，“宏”是将一系列命令和指令组合起来，形成一个命令，实现任务执行的自动化，以帮助用户更快更有效地工作，它和DOS的批处理文件有些类似。如果在Word中要重复进行某项工作，可用“宏”使其自动执行。基于此，我们可以创建一个“个人资料宏”，使得在Word文档中加上个人资料的工作能自动进行。要创建该“个人资料宏”，请按下述步骤操作：

1.单击“工具”菜单，指向“宏”子菜单，单击“录制新宏”命令，系统弹出“录制宏”对话框。

2.在“宏名”框中，为要录制的“宏”起个名字，比如键入“个人资料宏”5字；在“将宏保存在”下拉列表框中，单击要保存“宏”的模板或文档，在此我们选择“所有文档（Normal.dot）”，以使该“宏”对所有文档都有效，并且我们还可以在“说明”框中，键入对“宏”的说明，比如简单描述一下该“宏”的功能（如图4）。

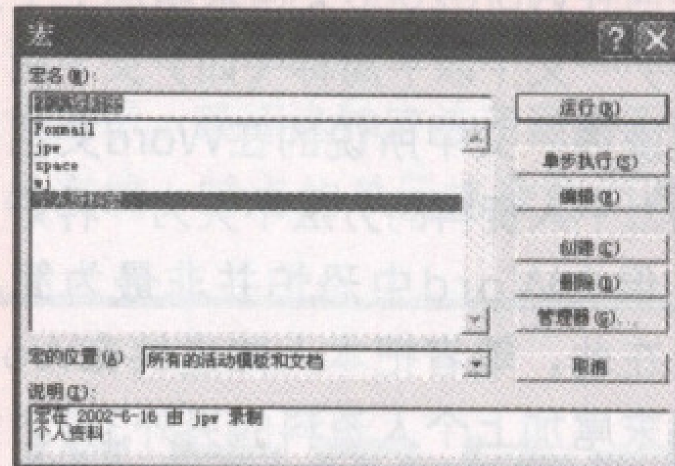

图4

3.为了方便快捷地使用“个人资料宏”，我们单击“键盘”按钮。如果“个人资料宏”已存在，Word将弹出一对话框，询问“是否替换已有的宏？”如果选择了“否”，系统将返回“录制宏”对话框，以便重新命名该“宏”；如果选择了“是”或者“个人资料宏”原来不存在，则系统弹出“自定义键盘”对话框。单击“请按新快捷键”框，然后按下自己喜欢的快捷键，比如Alt+Ctrl+Shift+N组合键（如图5），单击“指定”按钮，则为“个人资料宏”指定了快捷键。


图5

4.单击“关闭”按钮，开始“个人资料宏”的录制过程：在Word文档中输入个人签名资料。录入完毕，请指向“工具”菜单中的“宏”子菜单，单击“停止录制”命令，结束“宏”录制过程。

现在，在Word文档中，把插入点移动到需要插入个人资料处，按下Alt+Ctrl+Shift+N组合键，则你的个人资料信息被插入到文档中。此外，使用“个人资料宏”还有另外一个方法是：指向“工具”菜单中的“宏”子菜单，单击“宏”命令，系统弹出“宏”对话框。在“宏名”列表框中，找到并单击“个人资料宏”（如图6），然后单击“运行”按钮。


图6

上述的3种在Word文档末尾加上个人资料的方法，笔者最喜欢使用的是“个人资料宏”法，因为该法除方便快捷外，还没有其他的副作用。当然以上3法加上《如》文中所讲的共4种方法，就由你自己根据喜好选择使用吧！P

修改"环境变量"解决程序安装失败故障

■山东 杰子

在Windows XP中，"环境变量"位于"系统信息"的"软件环境"类别中，是包含诸如驱动器、路径或文件名之类的字符串，它们控制着多种程序的行为。例如，TEMP环境变量指定程序放置临时文件的位置。

一、TEMP环境变量故障

由于Windows XP支持中文的用户帐户名称，所以TEMP环境变量就是"C:\Documents and Settings\中文用户名\Local Settings\Temp"文件夹。一般来说，当你安装程序时，安装程序会将文件解压到该文件夹中。对于那些不支持中文路径名称的安装程序，将会出现找不到路径的错误信息，导致安装失败。

二、设置TEMP环境变量

既然有些安装程序不支持中文路径名称，那么我们不妨将TEMP环境变量改为英文名称，方法如下：

1.单击"开始"，再单击"控制面板"，然后双击"系统"，打开"系统属性"对话框。

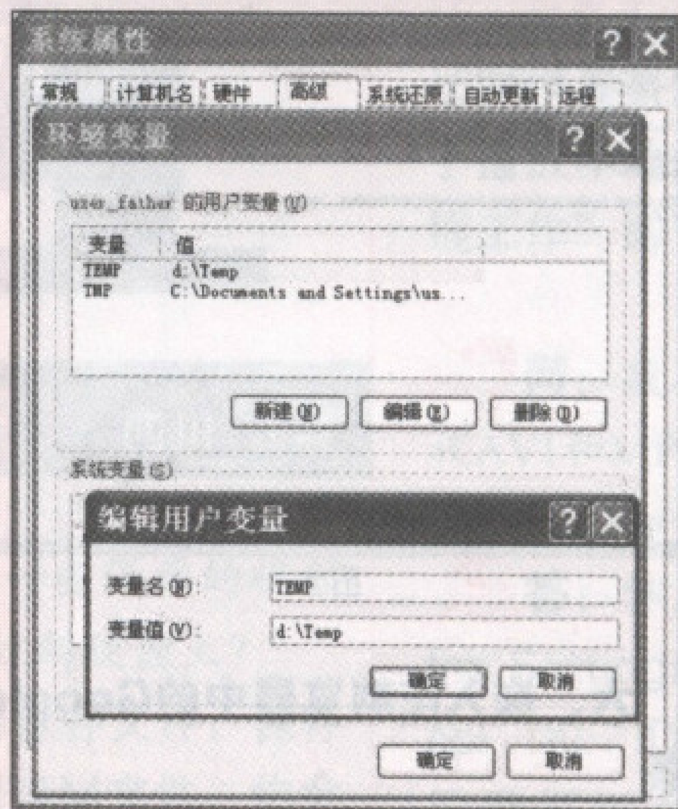


图1

2.单击"高级"选项卡，再单击"环境变量"按钮，打开"环境变量"对话框。

3．在用户变量下，单击"TEMP"，然后单击"编辑"按钮，打开"编辑用户变量"对话框。

4.在"变量值"框中，输入一个英文的路径名称，比如键入"d:\temp"（如图1）。

5.依次单击"确定"按钮，关闭各对话框。

三、几个注意事项

1.对于特定计算机的每个用户来说，用户环境变量是不同的。变量包括由用户设置的任何内容，以及由程序定义的所有变量，如指向程序文件位置的路径。

2.要更改系统变量，必须以管理员身份登录到本地计算机，否则仅能更改的环境变量是用户变量。

3.Windows XP将对环境变量的更改保存在注册表中，从而下次启动计算机时，这些更改将自动生效。

4.如果不能更改某个环境变量，那么可能需要关闭正在运行的程序然后重新将其打开，新设置才能生效。

谈谈Google的使用

■河北 周国卿

网上的信息浩如烟海，需要有一种优秀的搜索工具，才能把网上繁杂的东西整理成可用的内容。在Internet中有许多搜索引擎，Google就是其中较优秀的一种，现在大部分人都在使用它。如果还没有，不妨试试看，你会发现它确实与众不同（如图1）。

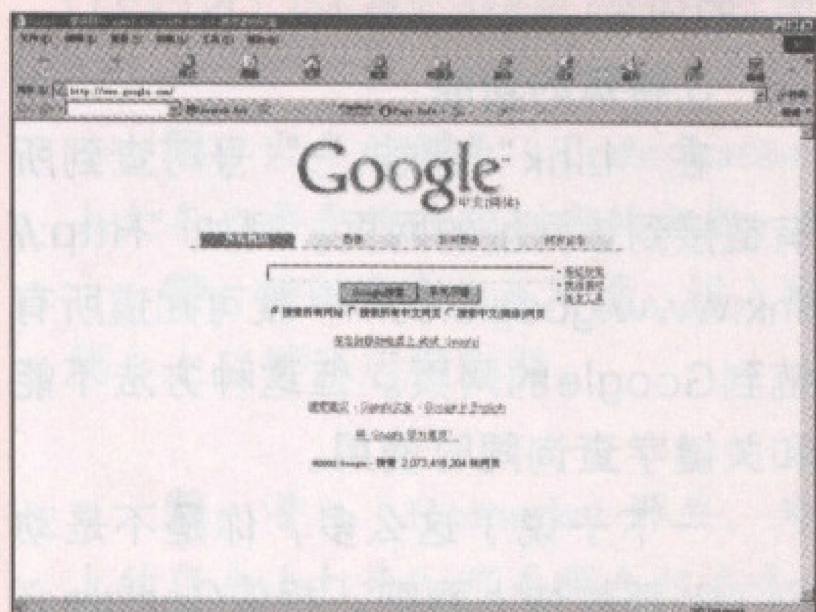


图1

一、为什么要用Google

Google的出色之处在于，它能根据互联网自身的链接结构对相关网站进行自动分类。其目的是为保证你每次查询都能迅速找到准确结果。Google系统能依据网络的自身结构，清理杂乱的信息，有效组织资源。Google的搜索支持不是传统的简单内容目录，也不是那种变相商业广告，Google以其特有的网页级别——PageRank专利技术，打破了传统的网络分类概念，带来了网络搜索的新革命。该技术基于网页自然结构，任何网页都能迅速直接地链接到另一个网页，而无须通过任何媒介。

二、客观性

与其他搜索引擎相比，Google可说客观而公正，它用复杂而全自动的搜索方法，几乎排除了任何人为干扰的可能。Google不会为商业利益随意篡改其网页级别，从而保证了其排名的客观和公正。Google搜索引擎就是用这种诚实的服务，让你能非常容易地找到需要的网站。

三、Google的中文搜索功能

与其它多数搜索引擎不同，Google只会显示相关网页，其正文或者指向它的链接包含了你敲入的所有关键字，而不用再受其它无关结果的打扰。对搜索关键字之相对位置，Google不仅能搜索出包括所有关键字

的结果，并对网页关键字的接近程度进行分析。与其它多数搜索引擎的另一区别是，Google按关键字的接近度区分最终搜索结果的次序，筛选与关键字比较接近的结果。Google搜索时只摘出包含了你查询字串的内容，为便于查阅，你查询的字串用醒目高亮的字体显示。它特有的“手气不错”按钮会直接带你进入最佳网站，省时又方便。

四、便捷性

Google提供了一种网页的“快照”服务，就是把网页保存成图片供你查看。如果你要看的网页服务器暂时中断了，你还可通过网页快照看到这个网页的内容。从网页快照中寻找资料比常规链接要快，虽然快照获取的信息不一定最新，但能使你不受“404 Not Found Error”之苦。

Google使用多语言超文本的发送标准，自动确定显示语言。浏览器中的多语言功能使你能按照自己的需要设定语言。如果你使用IE5浏览器，可在“工具”→“Internet选项”里的“语言”项选择你想要的语言。如果你用的是Netscape 4.7版的浏览器，可在“Edit|Preferences”→“Navigator”中的“Language”选项内指定语言。更改浏览器中的默认语言，可能会影响对其它语言网页内容的浏览。

另外值得一提的是，用了一段时间Google后，大家通常都能发现Google会找到许多“秘密”网站。这些网站中的一些网页看上去似乎是孤立存在的，与站上的其它网页没任何联系，但这些网页都逃不出Google的“魔手”。事实上，在网上一个网页几乎不可能不和其它网页链接，只要有人随网页里的链接进了别的网页，那么这个网页就能知道链接到它的网页地址，并把它列入引用记录。所以，只要还有一个链接，Google的检索器就能找到这些似乎是“秘密”的网站。对于喜欢在网上寻宝的朋友来说，Google当然是个大宝藏。

五、在浏览器里嵌入Google

经过简单尝试后，你可能已经感觉到Google很好用。如果你想随时用Google做搜索，这里有个不错的方法，你只要到“Http://www.google.com\options\toolbar.html”上确认该软件的授权许可协议，就可下载一段Google程序为IE浏览器加个Google工具条（如图2）。

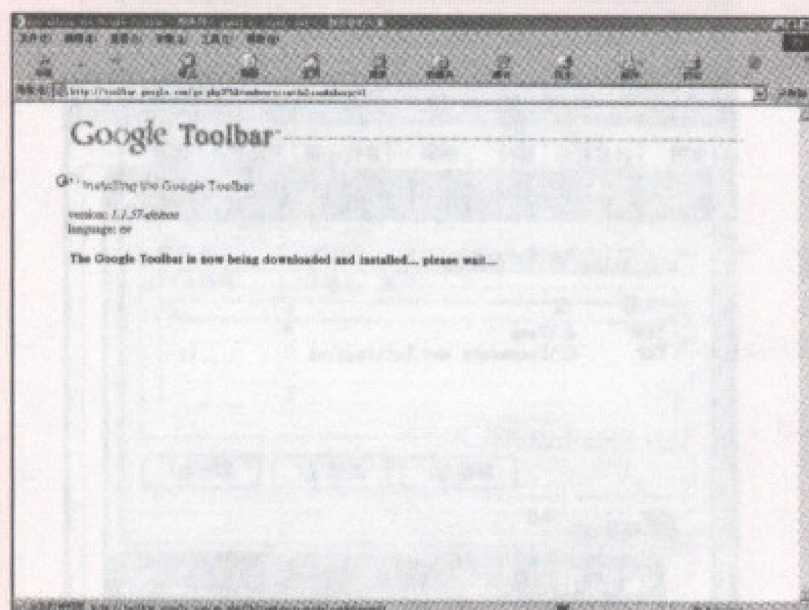


图2

六、嵌入IE浏览器中的Google工具条

当Google的工具条安装成功后，它会自动出现在浏览器的工具条旁。这样不用反复登录Google网站也能随时轻松快速地在网上搜索了。你用右键点击工具条时就会发现多了个“电台”项，这就是Google的工具条，你可选择关闭或显示该工具条。点“Google”按钮，选中“Toolbar Options”选项，可将工具条定义成你喜欢的形式（如图3）。

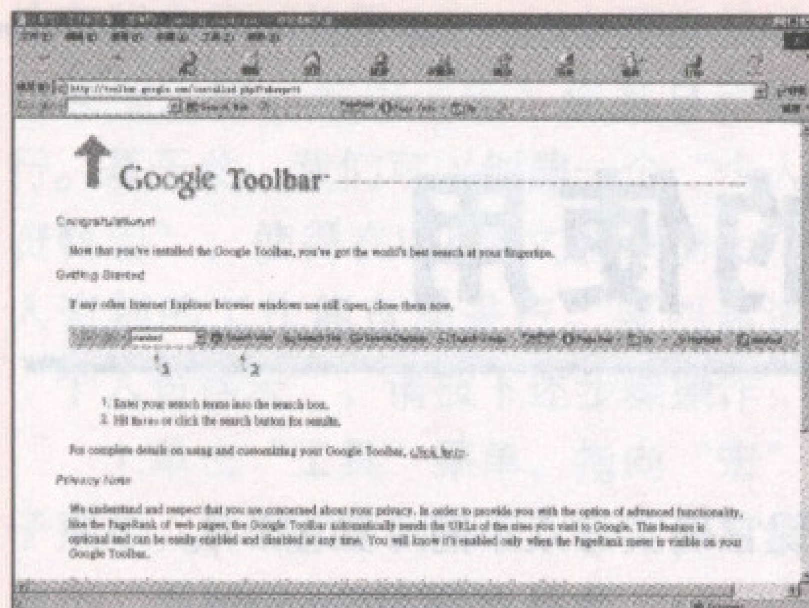


图3

七、Google的搜索常识

Google对搜索要求“一字不差”，所以搜索时要注意所用的关键字。例如用“贵宾饭店”与“贵宾酒店”作关键字分别搜索，出现的结果就完全不同。所以在搜索时你可试用些不同的关键词。为了提供准确资料，Google没使用“通配符”之类的“小技”，如搜索“We”或“We*”，不会得到类似“Weer”或“Wein”之类的结果。Google不区分英文字母的大小写，所有的字母都当成小写处理。还有就是Google既不用“And”，也不用“Or”。有些搜索引擎可能会给你提供一些零散资料，而Google则只向你提供完全包含你指定关键字的查找结果。因为Google不支持传统的“Or”，所以，若你要查询“奶牛”或“小鸡”，就必须分别查询，一次查奶牛，一次查小鸡。比如想上庐山度假，只需在搜索框里敲入“庐山 度假”，然后点“Google 搜索”钮，而不用输入什么“庐山 And 度假”。如果查到的结果太多，为找到最准确的资料，你就需要缩小查询范围。这就是“缩小搜索”或“在结果内搜索”。你只需输入更多的关键词就能筛选查出的资料，或在你想删的内容前面加上减号“－”（切记要在该减号前留个空格），就能有效地缩小搜索的范围。

八、Google的一些搜索技巧

如果你得经常用Google做复杂内容的搜索，就要掌握一些Google特有的搜索技巧。

1.查询专用词

只要在专用词上加双引号，就能准确地查询。这个方法在查询名言警句或特有名词时特别有用。此外，一些标点符号如“－”、“＋”、“\”、“=”、“'”、“,”也能作短语的连接符。例如：虽然没加引号，Moher-in-lw仍然作专用词处理。

2.词语的忽略

Google通常会忽略“Http”、“Com”等字符，还有数字和单字。这类字词出现得过于频繁，不仅对查询无助，而且还影响搜索的速度。用“+”号就能把这些字词强加在搜索项里，但“+”号前必须留个空格。例如要查找“Star Wars，Episode I”（星球大战前传第一集）的资料，就必须敲入“Episode +I”，又如要查询有关“OS/2”的内容，就必须敲入“OS/ +2”。

3.特殊的功能

在“Link”后加“:”号可查到所有链接到该网址的网页。例如“Http://link:www.google.com”就可知道所有链到Google的网页。但这种方法不能和关键字查询同时使用。

一下子说了这么多，你是不是动心了？那就快上网吧，相信Google必定会让你满意。P

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

问题交流

客座专家 龚胜 苏旋

媒体制作、播放问题集（下）

四川 龚胜

问：我用RealPlayer 8.0在线收看网上一些保存的视频节目，但效果极差。请问如何把影像文件放到硬盘上？

答：首先在节目的链接点击右键，选择保存文件，保存该链接的RAM文件，然后用记事本打开该RAM文件，你会看到链接实际RM文件的地址，然后用网络蚂蚁等软件将此RM文件下载到硬盘上即可。不过要注意的一点是，将RM文件下载到硬盘后并不能改善RM文件本身播放视频的质量，而只能改善播放的流畅程度。

问：我有一张影视光盘，上面是扩展名为RM的文件，我用Media Player 8.0无法识别格式，请问我用什么软件才能播放？谢谢！

答：要播放RM文件，你必须安装RealPlayer这个媒体播放软件（当然现在还有其他一些第三方的媒体播放软件也可以播放）。尽管微软最新推出的Media Player 8.0支持非常多的多媒体格式（包括MPEG4），惟独缺乏对非常普及的RM格式的支持，这是因为微软与RealPlayer是流媒体方面的竞争对手，当然不会支持RM格式。

问：我在启动微软的Media Player 7时，每次启动后系统都很长时间没有反应，请问该如何处理？

答：Media Player 7的功能很强大，但它最令人痛恨的就是每次启动系统都默认网络已连通，所以不断试图连接到微软的一个网站上，如果没有拨号会造成系统很长时间没有反应，所以如果不想联网在线播放而只是用于播放本地多媒体文件，应在“文件”菜单中选择“离线工作”即可。

问：我在一篇文章中看到，ACDSee 3.0能够支持播放AVI和MPG格式的动态影像文件了。但我一直没有实现，请问如何实现？

答：你只需在启动ACDSee 3.0后，点击“Plug-Ins Settings”，在弹出的对话框中分别选中“ID_AVI.apl”和“ID_MPG.apl”项目，单击“Properties”打开设置框，点击“Options”选项，选中“Play Animation”选项，再设置一定的播放速度就可以了。

问：请问什么是DivX视频文件，其正常播放条件是什么？对电脑硬件配置要求高不高？播放和制作需要什么软件？

答：所谓DivX视频编码技术实际就是现在十分流行的MPEG4压缩技术，它由Microsoft MPEG4 V3修改而来，使用MPEG4压缩算法。用它来编码，在保证视听质量基本不变的前提下，压缩一部DVD影片只需2张甚至1张CD-ROM。

播放（解压缩）MPEG4编码文件，对机器的要求也不高，只要你的配置达到：CPU 300MHz以上、64兆内存和一块具有4兆以上显存的显卡就可以流畅播放了。在播放软件方面，你只需要安装一个500k左右的MPEG4编码驱动，用Windows自带的媒体播放器就可以播放了。当然用著名的多媒体播放软件“超级解霸白金版”你可

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《命运战士Ⅱ：双重螺旋》问题集

问：为何别人的是中文版，而我的却是英文版？

答：若游戏是国际版则支持中文。进入游戏选择Options，再点击选择语言的图标即可。

问：火车站那关（Train Station），将被救的科学家带上火车后要我开启控制室的电源，可是控制室在哪里？

答：控制室在火车对面。进入那个大门（调查大门的右侧）上二楼开启控制器。

问：潜入（Grounds）那关，为何我走到大门处就被楼上的狙击手打死？可是那个狙击手却死不了？

答：这关是要你潜入敌人后方，所以就是不让你向前冲。一开始你要转身向后跑，进入有游泳池的后院，爬上火堆旁边的藤条进入即可。

问：摧毁海洋之星舰艇（Bunker）那关，我已经消灭舰艇上所有的敌人，可是却不知道如何走。

答：你要先在船尾开启吊车，将一个大箱子吊起露出下面的铁板，然后到舰艇的三层开启铁板开关，再来到那个铁板处，会出现一个暗门，进去即可，不要转晕了。

问：中国香港街道（Streets）那关，我走到头就是死路，无路可走了。

答：在两个燃烧的轿车不远处有一个油桶，炸毁后

应用

以更好地播放，甚至自己制作MPEG4格式的文件。

问： 我装了解霸2000后，MP3能放，CD能放但没有声音，放VCD没有问题，而我以前用解霸5.5就一切都是正常的，这是为什么呢？

答： 你遇到的问题也许与软件的设置或光驱的兼容性有关。要注意是否打开了“数字播放”选项，有些较老的CD-ROM是不支持“数字播放”的。

另外，不知你用的超级解霸是否正版，如果是正版，可以找厂商咨询解决。

问： 我想请教一下，能不能用超级解霸把MP3音乐做成WAV格式的音乐？若不能，请介绍哪种软件可以做？

答： 用超级解霸可以将WAV压成MP3，但反过来不行。不过将MP3转换成WAV文件的软件非常多。比如MainActor VideoEditor，你去各大软件下载站点的相应栏目中可以找到很多此类软件。

问： 我的电脑配置较低，使用豪杰超级解霸2000看VCD时感觉效果不是很好，请问如何提高播放的流畅程度？

答： 如果是在低配置电脑环境下使用超级解霸播放VCD，使用“黑白高速”功能可有限地提高播放速度。顺便说一下，对于使用单色方式进行视频播放，程序提供了一项“偏色处理”功能，这样可实现任意的偏红、偏绿或偏蓝显示效果。不过它需要显示卡具备YUV加速功能。其设置方式是使用鼠标指针拖动播放面板中的“单色调”项中的滑块到相应的位置。

此外，可使用鼠标单击播放面板菜单条中的“视频”→“修改画质”命令，从其关联界面中设置以较低的播放质量换取播放速度。还有就是应该将声音选项从“精密44KHz”调整为“正常22KMHz”，也可提高播放的流畅程度。

问： 我从网上下载了电影文件，后缀是AVI视频格式。用Windows的Media Player 7播不了，说找不到vids: msvc。用RealPlayer也播不了，不知道为什么，请指教！谢谢。

答： 这个所谓的AVI文件实际上是MPEG4编码的文件，在播放以前，你需要安装MPEG4代码，也就是Windows媒体播放器的DivX插件，以后只要直接使用Windows的媒体播放器就可以观看了。当然，也可以使用其它的播放器（如PowerDVD、超级解霸等）来选择播放。实际上MPEG4压缩后的文件，本来并无专门的文件后缀，只是习惯上用AVI作为后缀。

此外要想流畅地欣赏MPEG4节目，电脑的配置不能太低。官方推荐配置是：PⅡ300MHz CPU、64MB内存、带8MB显存的显卡。当然这也不是绝对的，我在MMX 266MHz、64MB内存、2MB显存的笔记本电脑上播放MPEG4文件，已经可以得到比较理想的播放效果了。

问： 我在超级解霸中打开3D滤波功能，VCD播放效果有所改善，但在播放DVD时速度非常慢，请问是什么原因？

答： 所谓3D滤波功能，是使用3D显示卡中的3D处理能力，叫做三线滤波，3D滤波功能使VCD放大时有十分完美的效果。但对于DVD而言，由于DVD的数据量巨大，使得3D滤波的优点小于它消耗时间多的缺点，使播放速度变慢、会跳帧，所以对于DVD建议不要使用3D滤波功能，而且DVD本身比VCD清晰度高很多，也不需要进一步处理。

问： 我比较怀旧，一直还在使用Navigator浏览器，最

娱乐

可看到旁边的建筑物被炸了个洞，进去即可。在上到楼顶后看到对面楼和本楼之间的广告牌了吗？跳上去即可到对面楼去。

问： Sam大叔（书店里暗号接头的老头）的书店被炸毁，当John进入废墟要救Sam时，路被堵住了，请问如何逃出此地？

答： 要在Sam晕倒的地方进入后面炸毁的仪器里，下梯子关掉喷热气的阀门，再站到Sam处，按空格键，背起他走出去，放到外面赶来的急救车上就行了。

问： 在医院的房顶（Hospital Roof），有一架武装直升机向我轰击，旁边有一扇铁丝网的门里有敌人，可是这个铁丝门就是进不去呀！

答： 其实你应该看到铁丝网旁边有两个反应堆，几枪就能打爆它，然后铁丝网也就被炸开了，然后进去打直升机，记住要打直升机的左右两边的引擎，否则打其它处就算你把子弹打光也不会动它一根毫毛。

问： Check Point那关，找到了一列火车，可游戏提示说：“这列火车开不动”。我从旁边看到有坍塌着火的废墟，下面还压着个人，可就不知道该怎么过了！

答： 你要先把火车头后面的车厢挂钩拆掉，再去驾驶室就可以了。

问： 最终Boss那个直升飞机如何对付？

答： 不要停在原地不动，要左右晃动外加跳跃。要先打它的左右两个引擎，再打飞机里的驾驶员即可。

近我的Navigator不能播放“*.au”格式声音文件，播放时总提示：No Sound Device Available，不知是何原因？

答：请在Navigator中点取Options/General References菜单项，再选取Helpers选项卡，在列表框中检查是否存在后缀为AU的文件信息，如果不存在，表明Navigator不能识别AU文件，自然不能播放这种文件，默认情况下AU文件的播放器是NAPLAY.EXE。如果不存在，则点取“Create New Types…”按钮，将AU文件的信息增加到Navigator所识别的文件类型中。如果存在，观察对话框下部“Launch the Application”文本框中是否有一个带路径的EXE文件名，再检查这个文件在硬盘上是否存在，如不存在则表明播放器已丢失，可以从别的机器上拷一个该文件，也可以使用其它播放器，如Microsoft的NetShow。

读者 劲雪问：我最近想买块100G的大硬盘，但听说一些主板和这些大容量的硬盘会出现冲突，能否告诉我这是怎么回事？我的主板是梅捷K7VEM的。

答：对于硬盘产品来说，一般和主板出现硬件兼容问题的可能性是很小的，它们之间的问题主要出现在对硬盘容量的识别方面，某些主板的BIOS和操作系统并不支持大容量的硬盘产品。

从主板的BIOS来说，我们知道，电脑系统是用INT 13H来定位磁盘地址的。早期的主板由于采用24位来表示地址，即使引入了LBA寻址方式，其支持的最大硬盘容量也只为$2^{24}\times512$=8.4GB，这就是8.4GB限制的来源。后来类似的麻烦又出现在对大于30GB硬盘的支持上，为了解决容量识别问题，近一两年来出现的新主板的BIOS都引入了Extended INT 13（扩展INT 13）模式，它采用28位来表示地址，在LBA工作模式下可最大支持容量为$2^{28}\times512$=137.4GB的硬盘。对于你的主板来说，升级到新版BIOS后一般都可顺利支持100GB大容量的硬盘。

其次是操作系统方面的限制。早期的电脑操作系统，如MS-DOS 6.22、老版本的Windows 95及Windows NT（未安装SP4补丁）等由于是在Extended INT 13之前推出的，所以不支持Extended INT 13，因而也就存在8.4GB的限制。但后来推出的Windows 98/2000/XP都可直接支持8.4G以上大容量的硬盘产品，因而一般也不存在这类问题了。

如果你发现自己的硬盘产品和主板及操作系统出现了不兼容问题，可上网到主板厂商主页上下载新版的BIOS程序，但如果实在找不到，还可以用一些DiskManager之类的分区管理工具来突破这个限制。在解决BIOS问题后就要检查一下所用的操作系统了，建议直接升级为上述支持大容量硬盘的操作系统，这样才能方便使用。

湖南 苏旅

读者 小齐问：现在有很多显卡都有TV-OUT，我家的有线电视天线就在电脑后面，把它插上是否就可看有线电视了？这会不会有什么问题呢？

答：你误解了TV OUT功能了，它并不是用来输出电视信号的，其实它是我们常说的显示卡视频输出接口，也就是把显示卡的视频信号输出（OUT）到电视设备（TV）上，这样就适合大画面的商务演示、游戏娱乐了，对于部分用户来说是非常实用的。如果要用电脑收看电视，这里有两个办法可以实现：一是需要使用专门的电视卡，如Matrox Marvel G400-TV、ATI ALL IN WONDER、丽台WinFast TV 2000XP等；二是利用部分显示卡带有的TV IN功能，再外接一个电视增补频率调节器（电子市场大多有售），这样也可以接收到电视视频信号。有了上述设备的支持，再配合对应的视频设置软件如WINVCR、POWER VCR等就可收看电视画面了。

湖南 苏旅

晶合后院 超级大菜鸟问：《武林群侠传》中怎么才能跟玄冥进天龙教啊？我每次打到那里都是自动和他还有荆棘打仗，然后发武林帖，怎么才能跟他走啊？

答：你想做坏人，简单啊！帮巩兄攻毒龙教，帮他们破坏刀剑门！道德也别太高，反正什么坏事都做就差不多了！

晶合后院 cross

晶合后院 尘土问：我想问一下FIFA 2002的问题，我是第一次玩FIFA系列游戏，为什么一进游戏就是电脑之间的对战呢？

答：这个问题，怎么说呢，你一定是没有选择控制方，在进入游戏前的最后一个画面，不是左右是队伍吗，按“←”或“→”就可以选择队伍了。

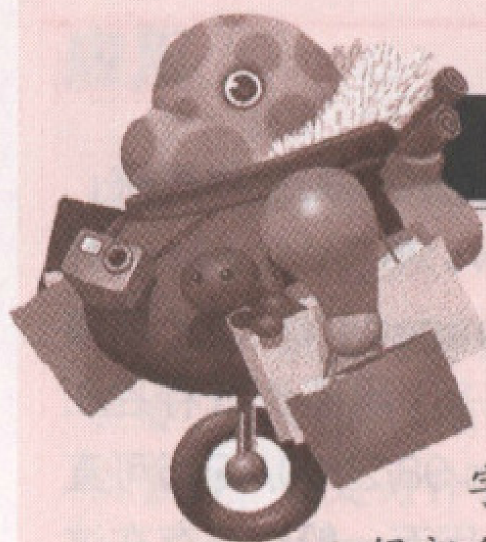
晶合后院 跟着感觉走

晶合后院 超级大菜鸟问：《古墓丽影5》中，第二关中如何跳到最左边的房间中？

答：先在大厅里操纵铁爪的房间正下方的一个柜子里找到一把钥匙，然后到对面找到一个门用钥匙打开。上楼打死守卫并找到ID卡。然后再到对面右边使用ID卡，上楼，从走廊扶手的缺口处跳到集装箱上，再爬上高一点的箱子，再以向右、向左、向右的顺序跳上箱子，然后就可以向前跳上左边房间的走廊了。

晶合后院 fly

更正启事：本栏目2002年第12期“问题交流”的应用问题中有三则问答与2002年第10期相同，特此至歉。



编辑部轶事（6）

林晓：有读者提议“编辑部轶事”应更名为“走近编辑部”。这名字你喜欢吗？我不喜欢，好像我们的编辑部多封闭多秘密似的。其实，你只要到了北京，打辆出租车叫司机师傅上四环找着一个叫做亮甲店的地方……欢迎你在不影响我们紧张工作的情况下来参观，记得带上土特产啊！什么？我们啥时候工作不紧张？让我想想，英雄无敌、E3、魔兽争霸、纯平显示器、便携式PC、主流品牌机，IT认证、中关村考察、网吧现状……电脑世界风云变幻，在IT时代的大潮中，我们怎敢又怎能有片刻松懈！

不过，人不是铁打的，休息非常重要的，忙里偷闲的，杂志社组织了一次军训，将《大众软件》、《锐》、《大众游戏》、《电脑新时代》及其它相关部门的几十号人拉到了燕山脚下……于是，有了这篇战地日记。

战地日记

■本刊编辑部 冰雪之狐

2002年5月30日 星期四 晴

经过连续几天加班，12期杂志终于完工，编辑部里众人望眼欲穿准备做周末大逃亡。fly在看完《我的野蛮女友》之后兴奋不已，已经寻觅到了新出品的《我的黑道老婆》打算继续学习；小虫、苍茫、水孩儿等热血球迷则置办装备，以最佳状态迎接世界杯的到来。突然——“注意啦，开会了！”这不是Walker的声音么？他怎么又出现了？哎，我为什么要说“又”呢？闲话少说，狐狸拿起笔记本狂奔会议室。

Walker宣布社里的决定：考虑到新同志比较多，杂志社部门比较多，需要加强团结、加强组织纪律性……（以下省略动员报告5000字）《大众软件》杂志社全体成员利用周末到京郊军训基地军训3天。Walker话音刚落，会场上便乱作一团。fly哭喊着“我的黑道老婆啊”，那一帮球迷为世界杯开幕式捶胸顿足，林晓则在一边小声问：“我们家猫咪没我睡不着觉啊，我能带它去吗？”唯有最近手持AK杀红了眼的长发“悍匪”JIN嘿嘿冷笑，大喝一句：“是不是能打靶啊？”会场顿时安静得只剩下苍蝇偷吃樱桃的声音。

“能！”老编神色凝重，庄严回答。

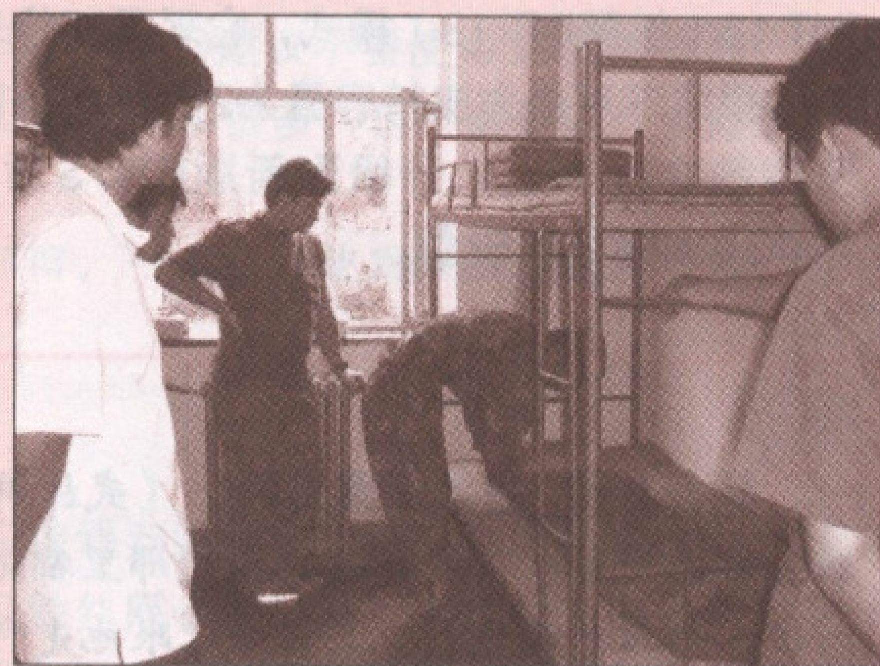
“万岁！”所有抱怨顷刻烟消云散。热烈的讨论开始了，某些人开始窃窃私语，要在军训中实施“真人KOF”。

补记：当晚8点，JIN在收拾好行李之后，兴奋地上网与人切磋CS。由于战绩显赫，狂笑时用力过度，导致脊椎第4节再次断裂，脊髓充满胸腔，被救护车送入医院急救，他的真人CS计划也彻底告吹……


行军路上歌声嘹亮。

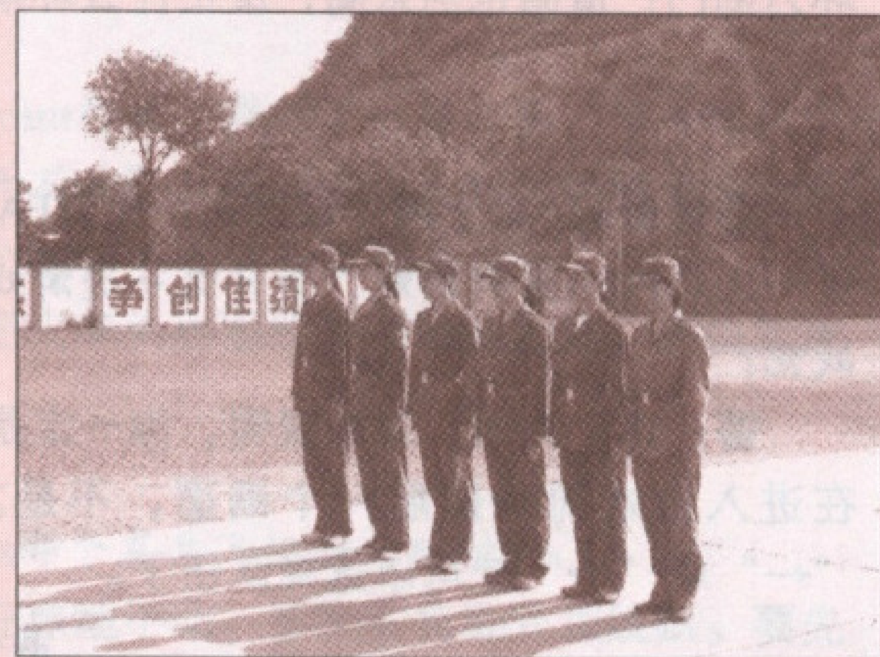
2002年5月31日 星期五 特别的晴

在与ATM机做了一番艰苦斗争后，狐狸彻底放弃了取出被吃掉的银行卡的企图，又花费不少口舌和赶来的银行保安解释对ATM机并无恶意。结果狐狸赶到编辑部时，集合时间已在倒计数了。幸好生铁、苍蝇他们正在线上手持MP5偷袭，没有理我。环视一周找不到司马平安，问了风林火山一句，答曰：急病，住院！


叠被子也要重新学，白活了啊！

在一片嘈杂声中，狐狸找到了自己所在的班组。拥挤的运兵大客车里，各班长都怒吼着表明自己的身份，其景象让人想起了《阿甘正传》里面的美国海军陆战队。路上一路无事，只有风林火山摇摇晃晃起身找水的时候，将窗外远方的热电厂和冷却塔当成《命令与征服——叛逆者》中的目标，四下里乱摸寻找C4炸药，结果在众人高喊BT声中抱头鼠窜回到座位上。

到达目的地，分宿舍、发军装、学叠被子、列队唱歌、站着吃饭……一切都和当初大学军训没有区别。看着天上慢慢飘过的云朵，狐狸觉得，没有白来。



不爱红妆爱武装。

补记：当晚军训队组织观看世界杯开幕式，塞内加尔一举击败法国队。一干



上面的打中了吗?

齐秃子的支持者愤恨难平，在楼底下大打嘴上世界杯，直到被人泼下凉水方才散去。回首看到正在“嘿嘿”冷笑的古留根尾·我我神：“精力过剩，别看你现在闹得欢，小心将来拉清单……”倒，张嘎子怎么也来了?

2002年6月1日　星期六　特别特别的晴

军训第一天，队列操练。大家都已经预料到要站军姿，女同胞们事先准备好弹力袜以防腿脚浮肿，连古留根尾·我我神也穿上了气垫鞋。可是经过一个上午的训练和暴晒后，下午还是有人因为便秘或闹肚子同时发生多次光顾茅房，而狐狸的扁平足症状也突然“发作”，可惜被识破而留在队列中。虽然工作不久，身体还真不行了啊。

下午开始了齐步走的训练。大部分同事都受过军训，很快走得像模像样，受到了教官们的高度表扬，全体人员飘飘欲仙直到黄昏开饭。

补记：晚上安静了很多，昨天那帮精力过剩的家伙甚至无心观看沙特被“屠杀”的惨状，呼噜打得山响。古留根尾·我我神的话应验了。

2002年6月2日　星期日　特别多的云彩，降水概率100%

得知今天计划参观基地附近的导弹阵地，热情的军迷们开始猜测导弹型号，苍蝇更和常公子口沫横飞地从V2谈到了东风51，但在参观之后大失所望。给我们看的是根据SAM-2导弹改造的“红旗2号”，整个参观过程中军迷们都一蹶不振。

不过我解放军战士进行的导弹准备发射表演还是很精彩的，随后MM们一拥而上围住战士们灌迷汤。最终由美丽人生提出一个令所有参观者都大惊失色的问题，当时狐狸正爬到导弹发射架后的尾流板上和记者组同事合影留念，闻言一头栽倒，昏迷不醒数秒之久。据说当场也有两名战士吐血晕厥。

我只记得美丽人生的最后一句话：“给我们发射一枚看看嘛，打哪里都行，就一枚！好吗？发射的按钮是哪一个？”

补记：狐狸一夜人事不省，听说当夜雷电交加，大雨滂沱。若干人高喊“打雷喽，下雨收衣服”而被纠察抓到去值夜岗。以广告部主任李诚为首的一干好事者，在大厅中摆开桌子、点起蜡烛玩“杀人”游戏——在李大职业法官主持下，众平民与狡猾的凶手展开了斗智斗勇、尔虞我诈的艰苦拉锯战，从鸡蛋杀人案、连环杀人案等扑朔迷离、骇人听闻的案件中揭露出隐藏的凶手真面目，但也难免让凶手漏网——美丽人生获得最佳杀手称号，樱桃小完子则因破案高明被尊为“小强”。目睹杀人现场的苍蝇被当晚诡异气氛感染得疑神疑鬼，彻夜不能入睡。

2002年6月3日　星期一　晴

今天是打靶日子。听说将用“五六”式半自动步枪打靶，一干习惯了AK爆头的“猛警”“悍匪”们觉得很没意思，取消了计划中的真人CS。不过仍旧有人偷偷收集颗粒均匀的碎石粒，打算制作霰弹枪“喷碎”（原话）靶子。


记者组的好汉们，从左到右依次为：狐狸、生铁、风林火山、苍蝇

英雄好汉靶场见。一轮轮奇形怪状的匍匐姿势射击后，体形最圆的cOMMANDO名不虚传，5发47环列射击榜第一。李大法官不愧是领导级枪手，出手不凡，第一枪就将靶竿击断——教官们纷纷上前表示祝贺，并告知靶竿价值4万元，且无折可打，其人从此人间蒸发……

补记：回到编辑部，狐狸一眼看到身残志坚的JIN——斜倚在椅子上正用AK在屏幕上倾泻着愤怒。JIN见我们立刻大叫：“基地什么样？把那里的地图给我，过几天我一定要去试试，dust2已经玩腻了！”

小编ONLINE

“攻城略地”栏目编辑Cross

姓名：真·横纵版·动感射杀超人·Cross，简称Cross，别名黑木。
大软工龄：三百多个星期。
工作目的：生产攻略。
职称：攻略专业户。
人生座右铭：向活雷锋学习，当个活雷锋。
心中偶像：翠花（因为她见到了活雷锋）。
心中游戏偶像：吉尔·富仑特。
心中游戏英雄：英雄萨姆。
远大的理想：不论是世界女侠劳拉还是精神枭雄尤里，全都爱看大软，尤其爱看攻略，熟读了一百遍呀一百遍……
永远的幻想：拥有大能，像个杰迪武士。
编辑物语：中医看病讲究“望、闻、问、切”，而Cross在生产攻略中也有四讲，那就是“约、编、写、抓”——约稿讲“和”，和气生稿；编稿讲“正”，正确最重要；写稿讲“严”，严谨、严格是原则；抓图讲“美”，以唯美之术取图，以上就是Cross在实现“远大的理想”的过程中所总结出来的。



联络信箱：Cross@popsoft.com.cn

下期出场：答笛

读者评刊统计汇总（2002.05－2002.08）



2002.05

应用栏目	票数	名次
实用软件	879	1
应用心得	660	2
硬件评析	645	3
问题交流	606	4
网络时代	518	5
读编往来	507	6
新闻速递	504	7
新品初评	482	8
专栏评述	348	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	1091	1
TOPTEN	927	2
前线地带	846	3
游戏剧场	773	4
有字天书	725	5
专题企划	514	6
锋利的盾	493	7
龙门茶社	391	8
游园惊梦	369	9
晶合通讯	322	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
虚拟中的真实——“9.11事件”后关于模拟游戏的反思	紫辉	211	1
真实的谎言	司马平安	202	2
大众“鬼”故事——系统备份与恢复全攻略	晶合实验室	190	3



2002.06

应用栏目	票数	名次
实用软件	1035	1
应用心得	992	2
硬件评析	984	3
网络时代	837	4
问题交流	775	5
新品初评	713	6
专栏评述	652	7
新闻速递	634	8
读编往来	597	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	1279	1
游戏剧场	1119	2
前线地带	870	3
TOPTEN	773	4
在线争锋	746	5
有字天书	707	6
专题企划	686	7
锋利的盾	541	8
晶合通讯	422	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
《血色忠诚》CS战记篇（上篇）	翱翔天宇	312	1
95页问题交流	龚胜、苏旅	206	2
当P4遇上DDR——12款英特尔845D芯片组主板横向对比评测	晶合实验室	190	3

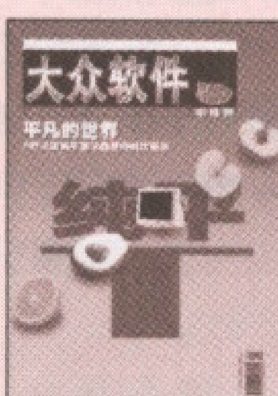


2002.07

应用栏目	票数	名次
实用软件	1098	1
应用心得	1005	2
硬件评析	995	3
问题交流	920	4
网络时代	843	5
新品初评	831	6
新闻速递	784	7
读编往来	718	8
专栏综述	384	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	1478	1
游戏剧场	1316	2
TOPTEN	1238	3
前线地带	1125	4
有字天书	656	5
锋利的盾	624	6
晶合通讯	568	7
专题企划	565	8
在线争锋	560	9
游园惊梦	557	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
《血色忠诚》CS战记篇（下）	翱翔天宇	510	1
人狼传说——GeForce 4系列显卡闪亮登场	晶合实验室	174	2
因噎废食——欧美封杀中国电子邮件事件透析	本刊编辑部	161	3



2002.08

应用栏目	票数	名次
实用软件	1208	1
网络时代	1182	2
硬件评析	1043	3
应用心得	1040	4
新品初评	903	5
问题交流	880	6
新闻速递	768	7
读编往来	587	8
专栏评述	467	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	1506	1
游戏剧场	1415	2
前线地带	1212	3
TOPTEN	1035	4
在线争锋	919	5
有字天书	894	6
专题企划	613	7
晶合通讯	546	8
锋利的盾	529	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
太阳之光	李嘉	242	1
母巢之战109战术全面改进——Terran篇	张宇	218	2
平凡的世界——9款17英寸主流纯平显示器横向对比评测	晶合实验室	204	3

读者评刊表见每期杂志中所夹的读者调查表，每期评刊表截止日为该期杂志出版日后的第40天。
网选评刊表（网址：http://www.popsoft.com.cn/html/popsoft.asp）截止时间为新一期杂志出版日。

林晓：世界杯结束了，暑假开始了。虽然有无数伤感和惋惜，但太阳每天还是新的。近期游戏大作不少，对于游戏发烧友来说，暑假将是美妙的；要去网吧打网络游戏的玩家最好对环境多加注意，不要让6.15北京网吧的惨剧在身边上演。还是那句话，游戏虽好，但千万不要玩物丧志！

《大众软件》从第八期（总121期）开始推出一系列"大众软件奖系列活动"，广大读者给予热烈响应，尤其是"秦文化知识有奖问答"——兰州田少男不但自己"按捺不住，牛刀小试"还"拖了几个兄弟下水"；读者任捷更是翻阅有关资料，指出一问题应该有两个正确答案，还有读者电话来询问是不是全部答对才有资格参加抽奖……问题答案及获奖名单将在第15期《大众软件》的读编栏目中公布。

评刊幸运读者名单（2002.05－2002.08）

信选评刊

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
福建泉州市	康国民	贵州省贵阳市	卢弘恺	新疆省吐鲁番市	蔡振钦
湖北省天门市	马鹏栖	河南鹤壁市	葛振刚	河南省郑州市	李铁轶
新疆省乌鲁木齐市	许 程	北京市海淀区	郑建灵	湖北省武汉市	方正华
北京市密云县	李仲璋	安徽省马鞍山市	秦兰兰	吉林省吉林市	曹 策
云南省大理市	梁继伟	浙江省慈溪市	胡星升	山东省淄博市	郑 磊
浙江省杭州市	朱如佳	湖北省黄石市	李然光	安徽省合肥市	张国强
广西省南宁市	吴伟华	广东省韶关市	罗玉庭		

网上评刊

fieoju	karlxy	mick58681	惜别天
伟大的超人	LILIN8337	西门不四	Tracyzhang
寒雨厅	流云鬓客	邱死皮	yuxing1
TNT2	快乐子寅	linwei	banard
金金	QDXHg	大熊星座	富文

幸运读者将获得价值100元的中国联通165上网卡和大众软件奖奖券。

2002年第05——08期《大众软件》勘误表（部分）

05期
- P15 微软新闻第4行"2002年第2财季"应为"2001年第4财季"。
- P19 华硕新闻倒数第2行"还附随产品赠"应为"还随产品附赠"。
- P53 RAID5中第1行"RAID 5不单独指定"应为"RAID 5不指定单独"。
- P70 倒数第4行"手机自由发"应为"短信自由发"。
- P88 左上角应有"应用"二字
- P124 正数第4行"在二代中"的"二"应为"一"。

06期
- 目录 秘技屋中《生化危机Ⅱ——复仇女神》应为《生化危机Ⅲ——复仇女神》
- P31 右侧第二段"加大缓存"应是"在不加大缓存的基础上"。
- P33 调查结果中的"SDROM"应为"SDRAM"。
- P34 左上角关于主板真伪的照片弄反，用maxell电池的是真的。
- P84 "电脑只能处理模拟信号"错误。
- P170 技能列表错误。
- P181 战局评判最后一行"鼓励了自己的队友"应为"孤立了自己的队友"。

07期
- P28 标题应为"防毒精灵2002"。
- P60 第4个图"GF4Ti46000"应为"GF4Ti4600"。
- P73 创新Audigy 白金版声卡报价应为1850元。
- P138 倒数第三段第3行"可别小心它"应为"可别小看它"。
- P165 任务五下数第4行"四神"应为"死神"。

08期
- P52 左栏倒数15行"2pix"与图示中的"PX"不符。
- P74 第12行"263推出的免费信箱不是很贵"中"免费"应为"收费"。
- P89 右栏倒数第5行"ASDL"应为"ADSL"。
- P147 第2段第11行"《战地指挥官》"应为"《战争指挥官》"。
- P183 第4行"受孔子之木"应为"受孔子之术"。
- P176 25行"副块矿张"应为"副矿扩张"。

EA杯「模拟人生」精彩瞬间像册参赛作品选

■山东 孔曦



一天，儿子在玩新买的火车玩具。



儿子对爸爸说："爸爸，我有一项重大的发现！说不定能得诺贝尔奖金呢！"



爸爸给邻居打电话："朋友们，快来我家！我儿子有重大发现！下一届诺贝尔奖没准就是我儿子的了！"



儿子："我发现，无论火车跑得有多快，火车的后轮总是追不上它的前轮！"

捉虫能手

山西晋中	靳建军
山东青岛	亢楷
贵州贵阳	龙飞
山东烟台	王栋
广西昭平	贝军华

捉虫能手将获得e点通软件和大众软件奖奖券。

捉虫信箱：debug@popsoft.com.cn

来自晶合后院的评刊意见

玄天忠：看了第6期中的《“3.15”特辑》，感到十分震惊和愤怒，想不到北京也有害人的奸商。以劣充优，害人不浅，我们广大DIY群众一定要和他们作斗争。打倒奸商，全世界DIY民大团结万岁！

《大众软件》经过改版后，越来越好，使我爱不释手。

风俗：第6期那篇关于中国和德国的比赛实在太精彩了。我看完后就拉着宿舍的星际迷们去2v2了。真是太出气了。太过瘾了！哈哈（神经质），哇哈哈，哈哈！

想有翅膀的鱼：第6期拿到手，看了一下（扫描的速度），感觉还可以吧。由于自己是Blizzard的Fans，所以很关注Warcraft3和《星际2v2》这两篇文章，发现不错，就是还不够多，最好占上半本书：）。希望对Warcraft3这些大家一直较关注的新游戏报道尽量详细。看完还是难解心头之痒，唉，什么时候Blizzard才不会一直跳票啊！《幻世录2》的这种攻略感觉就比死板的介绍要好多了，我喜欢。

风涛寒瑟：第7期附赠的T190的宣传卡有了一点小情趣。的确像林晓说的那样，这期的大软让我对她感到了一点信心。

可能是因为这次有比较适合我看的内容吧，不过，不管是否有我爱看的文章，我自然会一直支持大软的，一直购买。显然，她比较适合我这种人的口味。

可柯：第7期关于GeForce4 Ti4600的测评，为什么没有用NorthWood 2.2GHz的P4啊？记得今年第3期的杂志中，2.2Ghz超到2.62GHz后加上GeForce3 Ti500，Q3在Fastest下测得了336.3fps的高水平。本想看看2.62GHz+Ti4600是什么水准，但你们却找了块Athlon 1700+来测（抹眼泪中），太伤我的感情了。快，Intel出2.4GHz的P4了，把它超了再补一个吧，OK?

罗严克拉姆（luckzxp）：第8期杂专的封面真是美丽！这是我看过封面最清新、最有境界的一本啊。哈哈，加油加油！

与冰相伴（kisssf）：第8期《太阳之光》不错，不过故事好像太老套了。呵呵。

吴征：第8期的封面，饿的时候，想到它我就饱了。实用呀。

大胡子头：第8期各方面都不错，只是轩辕剑等游戏的抓图不够过瘾。

“晶合后院与民同乐杯”活动获奖名单（2002年第11期《大众软件》P89页发布）

大内总管荣幸地宣布，以下晶合居民幸运获奖：

一等奖（奖品主板一块）：天国稻草人

二等奖（奖品硬盘一块）：laser333

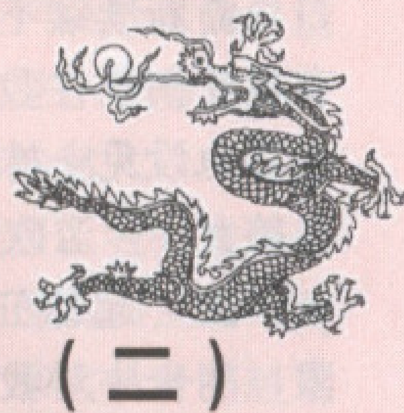
三等奖（奖品《大众软件》奖奖券5张）：☆寒星☆、★紫霞★、9911595等50人。

意外奖（奖品2 000个泡泡）：★网际星陨★、3316、abel等100人。

作者声明： 在局域网中进行《金庸群侠传》游戏时，会发生事件和道具的错乱，写作此文的部分灵感即源于此。除此之外，本文与智冠公司及其产品再无任何联系，本文故事纯属虚构！



金庸众侠传（二）



■内蒙古 王仁佐

林晓： 在发稿的时候，惊闻北京网吧深夜失火，24人因此丧生！沉溺于网络游戏天地的玩家们，请更关注你们周围的真实世界。祝愿你们有一个美好的暑假！

（上文说到我终于在酒楼中找着令狐冲，欲追问他《笑傲江湖》天书下落，谁想令狐冲在此间等待奇遇已20年，却始终没有奇遇发生，说到伤心处，令狐冲竟然……）

他边说边一把鼻涕一把泪地痛哭，边说边一口口地大喝，我拦也拦不住。只听他声音越来越小，最后像摊烂泥似的扑通一声栽倒在地，醉得人事不省。

店主人怒气冲冲地走过来踢了令狐冲一脚："这个死酒鬼，又没付钱就醉死了！小二，给我把他抬到厨房去，再让他洗半个月碗！"

我急忙过去替令狐冲还了酒债，又给他租了间房，然后去无量山找段誉。

我山上山下，山里山外地转悠了半天也没发现段誉。我心中纳闷：攻略上明明说的是这儿嘛。我走到一座长着半截树桩的悬崖边，想倚着树干欣赏前方的瀑布和崖下的水潭休息一下，谁知刚把手放上去，就感觉那截树桩活了起来。我正以为遇到什么怪物，打算用一招刚刚练成的10级降龙十八掌试试威力，却见那半截树生出四肢，探出人脸来，还兴奋地大喊："恩人！我终于等到你了，你终于来啦！"我仔细一看，才发现这半截树桩原来是个人，只是他遍体藤萝，头顶鸟巢，脚下生满茅草，身上盖着青苔，这些东西像个壳似的套在他身上，远看才像个树桩模样。我怕是圈套，仍是蓄势待发，问道："你是何人？为何这副模样？"

那人正兴奋得手舞足蹈，枝叶纷飞，听见我问话，兴冲冲地走上前来道："我是大理国王子段誉呀！唉呀，不要说了，我们快点开始吧！"

"开始什么？"

"开始这段感情，啊，不不不，是剧情呀。我在等一个人把我逼下山崖，然后我就会有一番奇遇：学会精妙绝伦的武功，接二连三地遇上美女，再和她们拍拖，最后娶其中最漂亮的一个当老婆，并且做大理国君……咦，难道你没有攻略？"

我勉强点了下头道："看是看过了，不过上面只说你可以帮我拿到《天龙八部》，可没说过要我推你下去呀！"

段誉急不可耐地道："送你一本烂书不成问题，它对我也没用，但我得先掉下去，这样才能经历一番奇遇，然后再得到书呀！来来来，别浪费时间了，快点推我下去！"

"那你自己跳下去不就行了！"

段誉面红耳赤，低了头道："我有惧高症嘛，再说"，他猛一抬头，"攻略上说是要被人推下去嘛，我自己跳怎么算数？"

我探头看那悬崖下，云雾缭绕，深不可测。前方不远处有条水龙般的瀑布直冲谷底，隆隆之声响如闷雷，足见这悬崖之高。我连连摇头："不行不行，这谷如此之深，不等你掉到谷底，怕是吓也吓死了，绝对不行！"



段誉急道："你不把我弄下去，就得不到《天龙八部》。"

"可万一你死了，我就更得不到了，我看你还是再等等吧！"

我转身欲走，段誉纵身一跃，已是紧紧抱住了我的左脚。那鸟窝里的蛋全砸烂在我脚上，有一只里面还爬出个小鸟。

小王爷抱住我的腿痛哭："求求你不要走啊！我为了这段奇遇离家出走，在这儿站了也有20年啦！咦？为什么要说它呢？咳，反正我是没脸回大理了，回去也是一无所有，惹人耻笑，你就当我是苏乞儿，可怜可怜我吧，恩公！"

见他说得如此恳切，又有攻略担保，况且我也真是不耐烦等下去了，于是便应允下来，一脚把他踹下山崖。只听得欢呼之声不绝入耳，空谷回音连绵不断。

过了半晌，不见动静，我想大概奇遇也需要时间，便耐着性子等了下去。月上树梢，我实在是放心不下，想办法下到谷底，只见乱石堆中段誉头脸朝下，像小孩玩完的积木一样散了一地。我连忙把他收拾起来去找医仙胡青牛。去蝴蝶谷的一路上，段誉

游戏剧场下期预告

"正在瞄准我的匪徒的头上出现了一个大洞，砰地一声倒在了地上。他死得不明不白，我可清楚得很，我知道我的枪再快也快不过唐僧的AWP狙击枪，匪徒当然更不行。"

反恐精英游戏小说

《第一千次胜利》

绝对精彩，不容错过！

口里断断续续不停地喃喃道："说是有棵松树拦住我……安全降落……怎么草也没见一株……奇缘神功……香车美女……滥砍盗伐害死人哪……"

在"超级正宗医仙之仙诊所"里，胡青牛对我色厉辞严地说什么社会按劳分配，住院费不够就最好别来，竞争时代适者生存，他这儿可不是慈善机构……后来听说段誉是高干子弟，又立刻补充道：医家常存割股之心，悬壶济世正为普渡众生，见死不救岂是仁者所为，然后说这事儿放心全包在他身上就把我推出门来。我躲在门外一直偷听到他包扎完段誉后，给段王爷打电话说肇事司机逃逸，他见义勇为救死扶伤，现已脱离危险才离开。

那天晚上因为经常旷课迟到，我被系里贴白榜点名批评了。我心里就更不痛快了：这个世界里就喜欢用琐碎的小事来制约你、打击你，最后让你屈服在程序中。看着身边人含嘲带讽的眼神、视若异类的目光，我知道他们在阻挠我，因为我能变成侠客去新世界而他们不能。真可笑，原来NPC也会嫉妒呀！我可不想像你们一样活着，头脑里空空如也，只知道在程序中惯性地生存——你们生活的每个细节都是被别人设计好的，毫无自主，甚至都想不到自主、不理解自主这个词究竟是什么意思；你们机械麻木没有思想运行着早8晚6，直到死了也不明白自己为什么活着。别告诉我你们的生活有多好，别告诉我单调和无需思考也是一种快乐，你们连提线木偶都算不上，毕竟每个木偶后都还需要有一个人控制，而对你们只需编写好一条程序就可以控制全部了。别再对我谈你们在这程序中获得的利益了，你们蝇蝇苟苟殚精竭虑所获得的不过是为了让你们继续运行下去的卡路里和润滑油，而那点润滑油也不能让你们的脑子开窍，那点卡路里甚至累积一生也不够让你们体会到一次热情的滋味！

幸好还有另一个世界等着我，我的心情很快就好转了，回到梵塔斯图后我要骑上陆行鸟去海边好好休息一下。

第二天我到了荆州城。监狱和衙门从来都一样地好找，监狱大门口的警卫也很恪守职责地在我没塞钱给他之前绝不放我进去。狱卒打着哈欠带我穿过阴冷漆黑的甬道去狄云的牢房。那甬道繁杂得象迷宫，深得仿佛是通往地狱。"今天还亏你遇着我当班，旁人都不知道关着这么个人。这小子进来快二十年了，那时我还年轻……"

我心里一阵苍凉："唉，其实他并没有犯罪。"

"瞎说，"老隶回头白了我一眼，脚步不停，"没犯罪的只关十年，他关了这么多年还不是犯罪了！"

"到了。狄云，有人来看你啦！狄云！"

老隶连叫了四五遍，地牢里才传来一个沙哑含混的声音："师父？！师妹！！"一阵镣铐声响起，一个人抢到铁栏前，看到我一怔："你……是……"



我问他如何找到《连城诀》。他突然精神一振，兴奋地大叫道："《连城诀》？你是丁典丁大哥吗？你终于来啦！丁大哥快教我武功！快救我出去！我要去告诉师妹这一切都是万圭设计诬陷我的，他不是好人，不能让师妹和他在一起呀！"他喜极而泣，说到最后已是泣不成声。

我仿佛听见狱中那阴湿的黑冷触到了心脏的声音："你没有《连城诀》？"

"现在当然没有，不过等你来了以后会发生一连串奇遇，我就能大冤得雪，伸张正义，也就会得到《连城诀》啦！你快点进来吧！丁大哥。咦？不对，你不是犯人……那你不是丁大哥？"

老狱卒早已看得不耐烦，踢了牢门一脚道："胡说八道什么？你还想出去，下辈子也别想，作梦吧你！"

我在狱卒的连连催促下茫然若失地走出了监狱。下午黄亮的日光让我头昏眼花精神恍惚，象条找不着家的狗一样凄惶焦灼地在街上乱窜。一个千百年来没有答案的哲理问题在我心头萦绕：追求注定是没有结果的吗？幸福只能从天上掉下来吗？幸福会从天上掉下来吗？

答案是肯定的。因为幸福已经不偏不倚地正落在我头顶——我就说嘛，只有我这么有思想的人才能找到答案的！这不，还热乎着呢！我把头上的东西拿下来一看，馅饼！

我连忙仰天大呼："上帝，搞错啦！我要的是幸福，不是馅饼！"

上帝对他的产品的售后服务真是快捷方便，我的脸立马又承受了恩惠。

当我把第二张馅饼从脸上拿开时，就听到街边酒楼上的骂声："这也叫馅饼？这种东西能吃吗？"

原来是这种不值钱的名誉上帝！刹那间我怒从头顶起，恶向胆边生，三步并作两步抢上楼去，只见临窗餐桌前一个抱狗男人正训斥服务生，桌旁还坐着七个漂亮的女郎。

那男子呵斥完服务生，转身对七个女郎道："我早就说过不能在没上星级的饭店喂狗！看，咱们家宝宝全吐出来了，今晚闹肚子怎么办？"



韦小宝！真是得来全不费功夫，他这人神通广大，从他这儿我一定能得到天书的。

我连忙清清嗓子，又洗了个澡、换了套衣服，以免韦小宝——的七位老婆不够重视，走上前去一抱拳："请问阁下可是韦爵爷？"

韦小宝打量我一下："你是谁？"

我连忙面向七位美眉通名报姓，然后再向韦小宝讲述一遍找天书的缘由，恳请他帮忙。

韦小宝转了一圈眼珠后道："这个么……可以，不过按游戏规则来讲，天上是不会掉馅饼的（还说不会……），我可是有条件的哟，嘿嘿嘿！"

我心中禁不住一阵狂喜：他果真有天书！

韦小宝道："这样吧，金钱官位我多得都腻了，我也不用你去迷宫找什么东西了，还挺麻烦的。我平生的爱好就是泡MM、娶老婆，只要你肯嫁给我做我的第八个老婆括号排名不分先后就可以了。"

@#$%&*！我连忙从地上爬起来："老大，看清楚些！我可是男性！！"

"唉……"韦小宝站起身走过来，"在这个世界里没人知道你是一条狗。你说你是男的并不代表你就不是女的，你说你是女的并不代表你就不是男的。所以男女都一样，女男没区别，这里是最能体现男女平等或曰女男平等的地方……"

没等他说完我就一拳把他打晕了。要不是他有两个老婆武功挺高的，我就用野球拳打死他了。

从荆州回来的那天夜里理所当然地下了点雨，我走在那蒙蒙细雨里，心情好不懊丧。谁能知道身边的一切会不会是个绝大的骗局呢？一个除你之外所有人共同谋划参与的骗局、假象、诡计，一个你到死都无法了解真相的骗局！

当那据说每天都是新的而其实每天都是旧的太阳连自己也不知道为什么要再次升起来而又再次升起来的时候，我抱着最后一线希望去找张无忌和袁承志。

张无忌正在昆仑山的山谷里等着奇遇以便学会九阳神功。大概因为山谷封闭从未见人的缘故，他待我十二分热情。他说你知道吗当初我被打下来的时候虽然摔得皮开肉碎可心里那个美呀！象颂佛似的不停地谢着那个把我打下来的人，刚能爬起来就立马去找猴子，因为攻略上说我会从一只病猴的肚子里取出九阳真经嘛。可我把鞋都磨烂了才发现山谷中根本就没有猴子，最大的动物就是蛤蟆。不过我并没有气馁，没有被残酷的事实打垮没有因命运的无情而消沉，我要努力我要奋斗，我要扼住命运的喉咙我要拖住机遇的后腿，我脚踏实地我高瞻远瞩，我搞活思路我另辟蹊径，有猴子我要练没猴子制造猴子我还要练，实在制造不了猴子我就拿蛤蟆练，反正不管猴子蛤蟆，能得到九阳神功的就是好猴子嘛……

我忽然想起来，张无忌日后会成为明教教主的。

看我转身要走，张无忌急忙拉着我说等等等等，这几十年来我并没有荒废我已经自创出一套蛤蟆神功现在我就用它来打一下山壁试试如果打破就证明这套功夫和九阳神功是一样的。说罢就四脚着地，鼓腮瞪眼地开始运功。

等我出了山谷回头一看，只见张无忌牢牢地印在那面平整的山壁上，远远望去，正似蛤蟆一样。

袁承志在华山之巅等着奇遇学会金蛇剑法。因为攻略上说需要猩猩从险峰上摔下去才会发现藏有秘笈的洞穴，所以他养了一群猩猩。他向我哭诉说现在他的事业爱情人生价值全系于此啦，这几十年他没日没夜片刻不离地盯着这些猩猩，可这群混帐东西灵活得很，就是不摔下去……

我茫茫然地走开了，本想安慰他一下可不知怎么稀里糊涂地说了句"至少你还能见到灵长类动物"。

我一直地走，往回走。一路上我把攻略和以前找到的天书全部撕毁了。

城市如一台永无休止的庞大机器在地平线上出现：隆隆之声隐隐可闻，色彩绚烂的指示灯已经可见，烟雾蒸腾，大地震颤。我向这张着血盆大口准备吞噬一切的冷冰冰机器走去。我知道那是我命定归宿，我将在它那蛛网乱麻似肠道中被输运，在它那火柴盒鸽子笼般胃里被一点点消蚀，我要和多如蝇蛆的NPC一样像豪猪般擦来挤去，我要被一只地下城主般的大手抛来掷去……

想不到做回自己也不可能，在这个看似绝对互动和自由的世界里，你的选择其实毫无意义，你只能遵照程序的安排走下去。最终我还是变成了这个游戏世界中的又一个NPC。

袁承志现在动物园工作。

张无忌做了兽医，兼营一家野味店，招牌菜是炸田鸡。他说反正有检查就关门做兽医，没检查就开门卖田鸡。

韦小宝开了间IT公司，现已进入世界首富前五名，据说正积极筹划竞选富豪俱乐部主席。

狄云在我探监后不久即被处决（我现在每天送花到他墓上，对他说几句话）。

段誉终于还是回到大理，借助于皇家关系出了国，并成为环保活动家。

只有令狐冲仍旧在华山脚下的小酒馆里等待，等待他未知而又确定的未来……

（全文完）



最近新、好产品不断，让我花了眼，同时也让读者们迷了“路”，我们的“新品初评”和“前线地带”已经不能满足大家的胃口了，为了解决这个问题，特辟此径让我来为大家介绍一些刚刚火热上市或者即将上市的软件及硬件产品，虽然这一期我只挑了些游戏，但是在以后的日子里会为大家放送软件、硬件、游戏各方面产品，为大家做好购买指导。准备好你的眼睛与钱包，和我一起来吧！

■美丽人生

大秦悍将

中国制造

当我看到这个游戏的资料介绍时，就忍不住想大声说：俺们有自己的FPS了！也许不能够算作第一个，但我希望这样大费用大制作出来的是一个真正属于国人的主视角射击游戏。

故事是这样开始的：公元2159年，“人工虫洞发生器”研制成功，并在随之而来的一连串惊变中打开了连接任意时间与空间的虫洞，宇宙间神秘而可怕的族类“复制者”悄然降临……人类在与“复制者”第一次交锋的“月桂战争”中全线溃败，“复制者”开始拆除月球以复制一个新的地球，人类被迫发动第二次星际战争——“尊严之战”。而战功卓著的陆军109机甲战队奉命执行“天元行动”，试图湮灭联系“复制者”与其母星的纽带——伊甸园虫洞。一番激战后虫洞终于被封闭，而整个109战队却于一瞬间神秘失踪……

当我拿上这个游戏的试玩版时，才发现原来游戏的主角们是一群群未来战争中超炫的机甲，这和往常我们接触到的一些传统FPS游戏（例如“三角洲”、“CS”等）中的战警或者匪徒都不同，所以操作起来也格外新鲜，而我们可以选择的机甲在试玩版中就已达到4种，既有笨拙厚实的大乌龟（玄焰机甲），也有飞檐走壁的蜘蛛（凌云机甲）。而且每个机甲都有十几种武器装备可以自由搭配使用，这样很多时候虽然大家都用了一款机甲，但不同武器搭配也绝对让自己的机甲和别人不一样，我个人比较喜欢把充满梦幻色彩的幽灵反射枪还有近乎古典风格的冷光剑以及非常实用的冰冻枪组合在一起，达到杀“人”与无形之间，嘿嘿……

游戏中还别有匠心的创造了一个“双主角”概念，也就是说我们除了拥有机甲战士外，还有一个“小人”——也就是机甲的驾驶员。在游戏激斗中，如果机甲在即将被摧毁时，驾驶员可通过机甲中的弹射装置逃出，只要在15秒钟内躲过敌方机甲的追杀之后就可重生，并且重新投入到战场上；但如果你被对方活捉，你就要在对方的监狱里呆满30秒以后才可重新加入战斗。

游戏的战斗方式也很多，而且很便捷，它为我们提供了很多种游戏模式，包括死亡竞赛、团队作战、占山为王等，还加入了“捉俘虏”的模式，基本上集合了时下流行的各种游戏模式。记得在CS中，我们要下载BOT才能和机器人决一雌雄，达到练习战术或练习枪法的目的，而现在方便多了。细心的程序员给我们开辟了一个模式能够和各种级别、各种难度的机器人（BOT）进行对战，也可解决很多只想和电脑对战的玩家的苦恼。

玩游戏时一直感觉很奇特，因为我发现我们战斗的地点竟然在古老的皇城，在城楼之间跳来跳去，通过传送门飞来飞去，嗯……感觉很不错。翻了翻资料，在以后的正式版中，还会有以鬼城、天坛、敦煌、少林寺等民族特色浓郁的名胜古迹作为背景的地图，当然还不忘了罗马竞技场、复活节岛等充满异国风情的著名景点以及太空站、月球等光怪陆离的未来世界。游戏中让我乐翻天的一点就是它的中文配音，如果你选用的驾驶员是个MM，她会在最后被打死之前大喊：“你还是不是个男人啊”，让人狂汗不已，当然还有指挥作战用的一些指令，例如：“就在这里埋伏”、“我被击中了需要支援！”等。

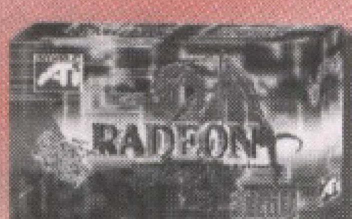
试玩到此，但是期待无止，不知道暑假期间面市的《大秦悍将》是否能够掀起国产FPS的旋风。

制作公司：欢乐亿派
上市代理：欢乐亿派
游戏类型：主视角射击
系统配置：PII450、128MB内存、8M显存、3D显卡
上市日期：2002年7月
参考价格：68元
咨询电话：010-62658400









广告索引

銀河風暴

DROIYAN II

ABSOLUTE MONARCH

韩国的网络游戏《决战》（Droiyan Online）已经在国内火热打响了，而《银河风暴2》（Droiyan Ⅱ：Absolute Monarch）也出现在暑期的游戏市场上。我们发现，这两个游戏的名字一样，事实也确实如此，只是后者是单机版的PC游戏，而前者则恰好是基于后者而开发的最新网络游戏。

看到游戏的开头我们就已经被吸引：依卡露斯帝国历986年，佩塞欧斯派在帝国皇太子卡易加冕仪式中策动叛乱，并在4个小时内控制全局，取得成功，皇太子以及公主蓝蒂雅被拘留。两星期后，一个军事裁判所宣判前帝国年轻军官亚斯特拉斯·塞比力斯不名誉退伍，原因是他在叛乱中成功对抗了侵入G.O.D.要塞的叛军，被迫回到家乡……塞比力斯就是这个游戏的主角，也是玩家将要扮演的角色。从游戏一开始，塞比力斯由于居所被暴徒纵火并偷窃一空，不得不走上赏金猎人的道路。毕竟这个时候的他，首先考虑到的是如何谋生，其次才会考虑未来生活的方向，毕竟他现在还很年轻。作为依卡露斯星塞纳德市猎人合作社年轻的一员，编码HAX-13的塞比力斯首先要做的是完成合作社公布的悬赏任务（游戏支线的小任务），在提高猎人信用度时积累金钱，同时更重要的是提高自己的等级和能力——不要忘了，这是一款正宗的RPG游戏，角色的练功与升级是完成游戏最终任务必不可少的。

我们发现在游戏中有大量任务可以完成，比如一开始的“消灭怪兽女王”，玩家需要与城里NPC交谈，得到解决问题的办法（电脑很多时候会给出提示与建议），然后购买必须的道具，完成任务。像这种影响情节发展的属于必要任务，另外有许多小的任务与情节发展无关，玩家可自由选择接受还是不做。

游戏中还提供丰富的道具来帮助角色完成任务，除了传统的冷兵器（主要是剑）和防具，也有手枪、步枪、炸弹等热兵器，同时还会有一些帮助完成任务的特殊物品。游戏的战斗方式与“Diablo”及《异度空间》很相似，就是在类似迷宫的地图上寻找敌人，然后用各种方式消灭它们，包括最终的各类Boss。敌人种类很多，主要是各种变异的怪物，也有盗贼和敌对力量，而消灭的方式除了能用剑砍、枪打之外，游戏更为玩家提供了特技——一种类似魔法的技能，比如火焰、脑波攻击等，这将使得游戏的可玩性大大增强，不过对于角色战斗中的操控要求也会趋于复杂。

因为这个游戏的整个故事背景带有科幻色彩，所以游戏的画面风格也趋于阴郁和灰暗（难道未来真是这样吗？），并且行走在各种迷宫中，加上背景音乐、音效的渲染，颇为让人紧张。

幸好游戏提供了地图功能，敌人所在位置都用红色小点标示出。不过随着情节发展，主角也会离开这个城市这个星球，甚至这个星系，到那个时候，玩家又将欣赏到不同的异域风情，还有那浩渺无际的宇宙。

玩了《决战》的朋友如果想体验一下单机的感觉不妨来试试看。

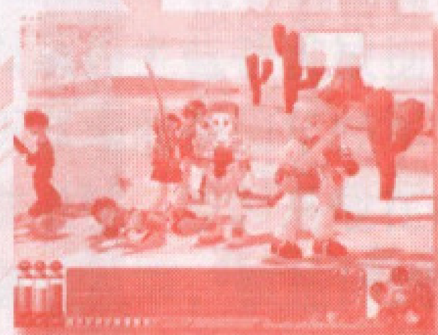
制作公司：KRGSOFT
上市代理：北京东方黑马
游戏类型：动作RPG
系统配置：P 166以上/32MB以上
上市日期：2002年7月
参考价格：58元
咨询电话：010-88272078

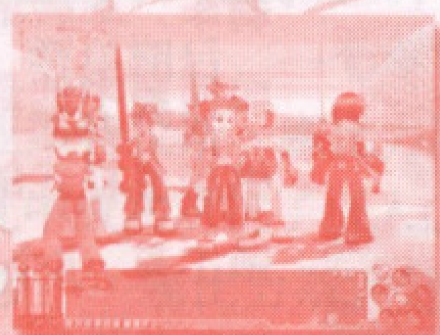
天使 Shining Lore

网络游戏的团队合作让很多人都倍感新鲜，有无数人从单机游戏投身到网络游戏中。而最近几年中做得比较成功的几款网络游戏其成功之处都有个共同点，那就是游戏风格一般都趋向于轻松可爱，而且游戏的上手不是很困难，也就是说此种类型的网络游戏应该会比较吸引各位女性玩家，而MM多了相信各位帅哥也会蜂拥而至，这样游戏的人气值肯定会高。

而我现在要给大家推荐的《天使》就完全拥有这种特性，游戏图形制作方面使用《蓝色火焰》的引擎，最小规格：纹理制作500 000多边形/秒。3D画面制作的可以说是美轮美奂，环境气氛非常华丽、活跃和清晰，这可以说是满足了很多MM的要求。为方便各位玩家游戏中也会有小地图出现，但不会造成拖拉现象，就和《最终幻想》那样，它并不会影响亮度或带来不舒服感。而游戏中各种可爱的怪物（听着好像很别扭啊）也会令很多女性玩家心动的，比如貌似兔子长着大耳朵的怪物，别看它们的大耳朵很可爱，可是要小心哦，那大大的耳朵就是它们的攻击武器，其实是拳头啊，还有其他像熊猫、老鼠、飞猫（当然就是长翅膀的猫咪了）等都十分滑稽、可爱。《天使》里还有里有许多游戏屋，你可以在那里同你线上的伙伴一起玩很多不同的小游戏。每个职业都根据特殊技能的不同有它自己的职业小游戏，例如厨师可以玩烹饪游戏，创制不同的菜点来获得经验点以求升级。总之，玩迷你游戏是一个放松、交友、升级和获得新物品的好方法。

我想，在“石器热”和“魔力热”之后，也许会刮起一阵“天使热”的。





制作公司：韩国Phantagram
总经销：晶合时代
游戏类型：全3D网络角色扮演
系统配置：P III 600MB 以上
上市日期：2002年8月
参考价格：28元客户端
咨询电话：010-68747538



千年 极乐洞

一年前上市的《千年》在网络游戏里掀起了不小的波澜，而现在亚联游戏又为我们推出了《千年二：极乐洞》。这一次的改版将会给武功已达到相当程度的高手带来更多的挑战及荣誉。而对新入门的玩家也充满体贴的人性设计，将会让他们享受到更多的游戏快感与为达目标而奋斗的乐趣。



《千年二》此次改版的最大亮点就是极乐洞的开放，继王陵和狐狸洞之后，极乐洞是《千年》开放的第3个地牢，与前2次改版的最大区别是，本次极乐洞的任务更加强调玩家之间的配合，而且它不同于王陵和狐狸洞，进入极乐洞是没有时间限制的，对于玩家的年龄要求也很低，只要30岁以上的玩家都可进入极乐洞一探其奥秘，但笔者在这里奉劝玩家一句，如果你的武功实力不够，进入极乐洞只能是得不偿失，因为这里有千年中最为强大的怪物。

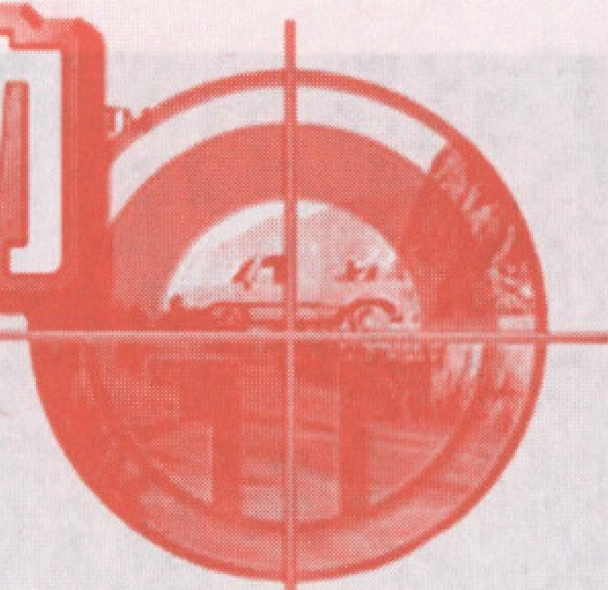
新版本中更是增加了新的属性——“浩然之气”和“元气”，还增加了8种新的怪物：北方魔人、青眼鼠、吸血木、食人草、僵尸、豺狼、流氓和山贼。

这些新鲜的内容会让《千年》迷们增加更多的乐趣。

制作公司：韩国actoz公司
上市代理：亚联
游戏类型：网络角色扮演
系统配置：P II/64M内存
上市日期：2002年5月
参考价格：9.9元
咨询电话：010-84628118

Tom Clancy's

幽灵行动 沙漠之鹰



《幽灵行动》在成功的推出，给我们留下深刻印象后，又给我们带来了一个全新的资料篇《幽灵行动之沙漠之鹰》。

它的操作和一般FPS游戏无异，久经沙场的你必定不会遇到什么太大的困难，如果你对《幽灵行动》有一定程度的了解的话，那就会更加得心应手了。不过游戏仍旧为那些新手们提供了专门的训练教程，也对一些即将在游戏中出现的全新军事单位作出专门的讲解，还为你提供出一些特殊的训练场所，如此的设计的确非常体贴，老一代玩家可以温故而知新，新手们亦能借此熟悉所有相关的游戏操作，在联机对战的过程中，大家需要比拼的就只有智慧和技巧了，想在操作上占大便宜是不太可能的，因为该游戏确实非常容易上手，每个任务的目的亦相当明确，不像某些FPS游戏那样，需要你在操作上花过多的心思。

任务设计上的出色再次为《沙漠之鹰》锦上添花，全新加入的八大单机任务构思巧妙、各具特色，娱乐性亦超过原作。虽然任务的性质仍旧以营救和反恐为主，不过类型却显得非常多样化，绝不会给人任何重复之感，这大概亦算是Tom Clancy游戏的一大特色，于军事任务的设计上不仅真实而且具备很强的娱乐性，所以即使你不联机，只是一个人在家里反复地玩这些单机任务也会很自然地对其赞口不绝。如此的联机模式考技术、拼战略、比冷静，各方面都协调得相当不错，不仅具备令人大呼过瘾的挑战性，游戏平衡性也做得相当不错，不论你在联机模式中选择哪一方，都不会产生过于吃亏的感觉，而取得胜利的机会亦非常均等，这样的联机模式的确算得上是无可挑剔。

所以说如果你是个狂热的FPS迷，不妨来试试看这款全新的《幽灵行动之沙漠之鹰》。

制作公司：Red storm
上市代理：育碧软件
游戏类型：主视角射击
系统配置：PIII 450/128MB
上市日期：2002年6月
参考价格：49元
咨询电话：021-58367071

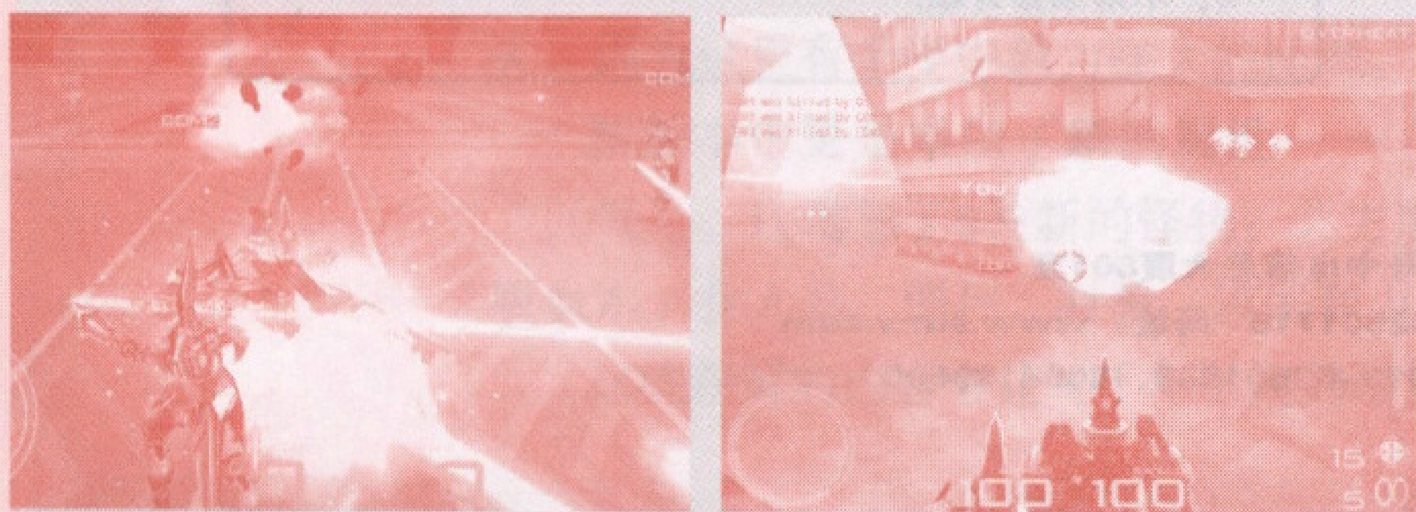
机甲斗神传—钢铁华尔兹

GEARS

这又是一个科幻色彩极浓的游戏，故事是这样开始的：在2223年，地球自然环境再也无法容纳更多人类引起的毁灭性破坏而经历了巨变，

严重的环境污染造成意想不到的结果，地壳的大变动便是一例。大陆的震荡改变了地球的面貌并使人类历史倒退，文明停滞不前并倒退到2000年……或更早。为从大灾难中生存，幸存的人类构筑了以重建文明为目的的移民基地，称之为和平移民基地。随着时间流逝，和平移民基地的存在分化了基地内外部人类的差异和矛盾，最后外部人类开始对抗移民基地内部人类，并开始互相争战。和平移民基地的一切事物，包括政治、经济、文化和公共安全均被和平联盟（UPC）掌控。UPC毫无疑问拥有最发达的科技，相较其他被称为黑暗之AZAZEL、狂暴之RAHAB和月之ABADDON的三大势力。堕落之翼搜集了所在地区所有可能的科技力量，大多是旧文明遗留下的力量并成功建造出被称为机甲奇尔斯的机甲战士。而我们将扮演黑暗之AZAZEL的一名机械操纵师捍卫F.W.AZA星球，抵御UPC的攻击，进而联合所有荒废地势力……

所以当你在进行这个游戏时，会拥有无比的使命感和正义感，地球的命运从此将掌握在你的手里。



制作公司：韩国桔子
上市代理：连邦软件
游戏类型：3D动作射击
系统配置：PIII 500/128MB
上市日期：2001年7月下旬
参考价格：48元
咨询电话：010-64421199转8260



这个游戏的名字让我想到以前关于上海的种种游戏，麻将、经营……但当我拿到游戏的试玩时，发现这是一个纯粹的RPG游戏，是一个以背景设定在旧中国十里洋场的上海的游戏。它结合人们熟悉的秦朝徐福的神秘传说，描写了一段令人惊心动魄的神怪冒险故事。少女钟岚是钟馗的后人，整天沉迷在练武与修习奇门异术的生活中。在她19岁那年正准备接任掌门时，却突然闯进一群蒙面外族，他们不但抢走了、掌门信物——风之珠，还杀死多位兄弟，连钟岚的师傅也惨遭杀害。由于遭逢巨变，加上钟岚本来个性刚烈，所以一到日本租界虹口特区，就发生了许多冲突事件，终于一次疏忽，她被日本兵抓起来关入大牢。贪婪的的日本军官见钟岚虽然穿的奇装异服但是一脸标致的模样，本想占为己有，但还是决定把她载往日本，送给天皇当作祝寿礼物……接着就是激烈的斗争，男主角的出现，帅哥美女终成眷属……

虽然我没能玩所有情节，但发现很多有意思的地方，比如里头有很多小情节出现，而且非常有意思，可以在游戏之外感受一些独特。这些小情节伴随剧情主线产生，却与剧情无重大关联。在游戏中不经意遇上小故事时，可自行决定是否深入体验其内容，如果玩得投入，甚至可以完全融入一个家庭的生活。



在《上海飞龙》中还有4～5个非常有趣的小游戏，这些小游戏和剧情发展相关，而且我认为可以提升对游戏的体验。所有小游戏均有难度挑战，而且只要过了故事中的任务模式，在功能画面就可看到小游戏的挑战信息，只要玩家愿意，再进入挑战更难的进度，一旦过关，会得到意想不到的小礼物。

这些因素都会让玩家们期待马上上市的《上海飞龙》。

制作公司：玩酷科技
上市代理：光谱博硕
游戏类型：RPG
系统配置：P II/128MB
上市日期：2002年6月
参考价格：48元
咨询电话：010-62986585/86



第一次听到这个名字时就立刻被吸引，感觉一定是个很“卡哇伊”的游戏，看到相关资料时，才发现这个游戏除了很可爱而且很好玩。

故事是这样开始的：塔鲁克座落在伊司卡星球东南方，四面被海包围，是与世隔绝的一块大陆，大陆中间又被贾费尔山脉由东北到西南分成两半。但是这两个国家因为种种矛盾，最终需要打仗来解决一些问题，而我们的主角名叫“炮灰”，是个默默无名的市井小民，世代居住在多不里斯王国东南沿海的小村庄中，炮灰本质善良纯朴，偶而会有完全不切实际的幻想（例如：自己成为一方之将，带领千万兵马……）与稍纵即逝的正义感（也因此他成为村庄中的孩子头）。某天在街头闲晃时，碰巧遇到军队扩大征召，一个机会，炮灰与最好的玩伴“马瓜”便进入军队接受训练。在一场又一场的战役中，炮灰却发现其实这些仗打得一点价值都没有，空气中似乎弥漫着一种诡异的气息，彷佛什么变故即将发生。于是在一个月黑风高的夜晚，炮灰与马瓜决定逃走，冒险旅途就此展开，炮灰与马瓜不但要躲避自己国家军队的追击，还要面对前方不知名的敌人。

游戏不但情节吸引人，画面也很是精美，从人物的3D构架到整体地图的展现都非常不错。在这期杂志问世时，我想大家也应该拿到了这个RPG和SLG结合在一起的游戏啦！

制作公司：厦门大凤凰
上市代理：金版电子
游戏类型：RSLG 战略角色扮演
系统配置：P II
上市日期：2002年7月15日
参考价格：豪华版128元
普通版69元
咨询电话：010-88270662

反恐特警 TACTICAL OPS ASSAULT ON TERROR

我在仓库里奔跑，气喘吁吁地奔进一堆木头箱子后面隐蔽起来。仓库外刚才还激烈交火的枪声已经停息下来，我的弟兄们大多已经挂了吧？我把自己的AK-47对准大门，我知道他们迟早会冲进来的……

《反恐精英》？NO！这是一个全新的FPS游戏，它提供给我们一个全新的游戏感觉和画面。当美丽看到这个游戏的片段时，发现这个游戏在我不那么好的机器上运行得如此流畅，贴图没有掉帧的情况，在之前几款同类型的游戏，都是有了速度没有画质，有了精美的画面就不能享受游戏的速度快感。虽然有少数玩家认为此类游戏节奏紧张，场景精细与否往往可以忽略，不过大多数的玩家还是愿意享受精美的游戏画面的。就算画面粗糙而游戏速度极快，相信也没有谁会说喜欢这款满屏马赛克乱飞的游戏吧？画面差是3D游戏的劣势，尤其对于第一人称射击游戏而言，场景与模型做得精美与否对于整个游戏的游戏性有极大影响：游戏目的是虚拟出一个真实的战场，场景如果做得拖泥带水，玩家的兴趣也就跟着“和稀泥”了。所以如果正式版出来之后，能够做到画面速度双赢，那就是太完美了。

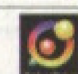
更让我高兴的是，我这个“女匪”终于可以现身了，我可不是说我要去打家劫舍哦，是因为这个游戏为我们这样喜爱FPS的女孩子们设计了两款女性形象，这可让我们不用穿上那厚厚的男用防弹衣和笨重的大皮鞋还要到处跳跃了。

听说游戏问世时，会有100多张地图和无数的多人任务关等着我们去完成哦。

制作公司：Infogrames
上市代理：北京碟中碟软件公司
游戏类型：第一人称射击
系统配置：PII450/128MB内存
上市日期：2002年7月
参考价格：49元
咨询电话：010-88467200

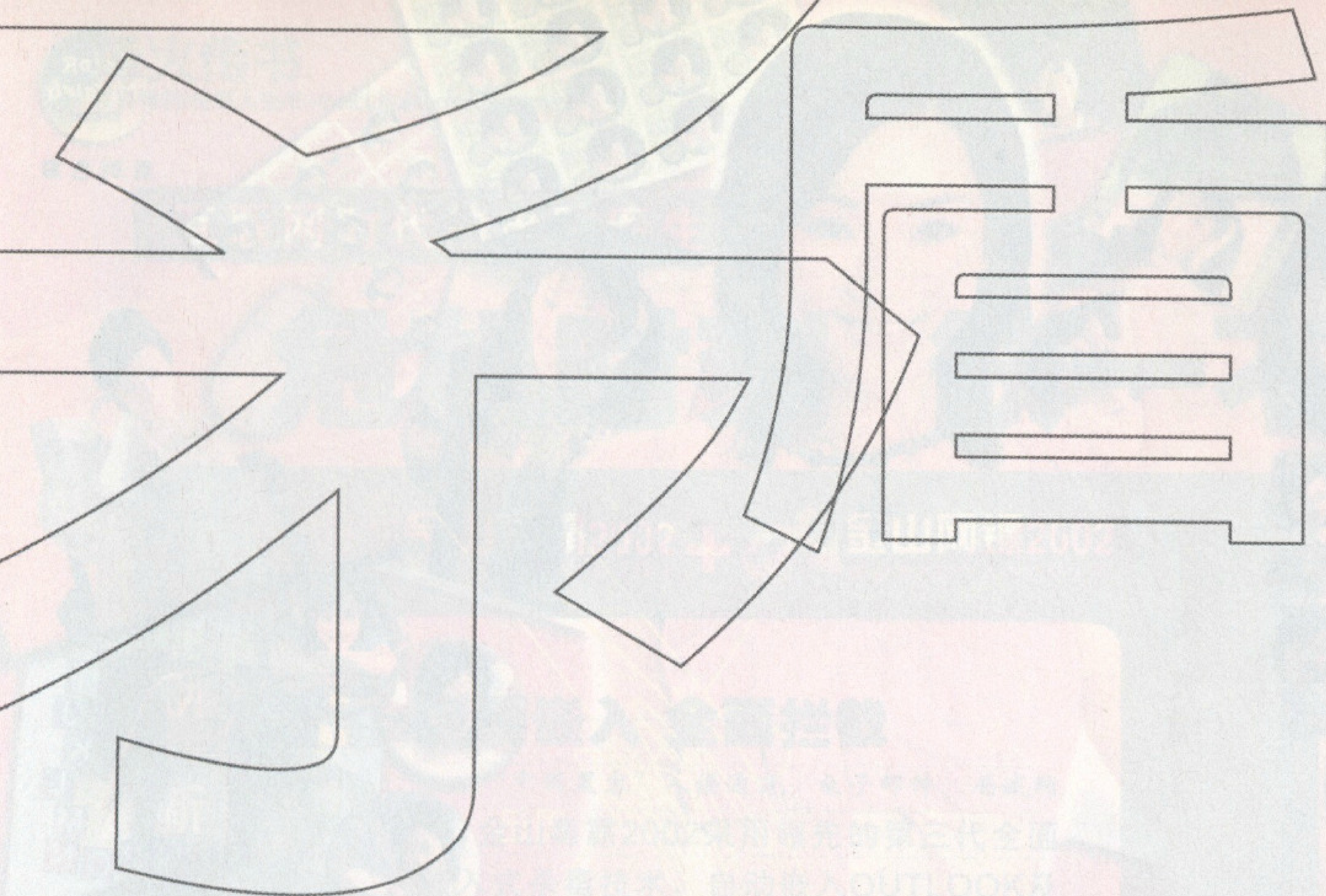

COLOR IMAGING
EPSON

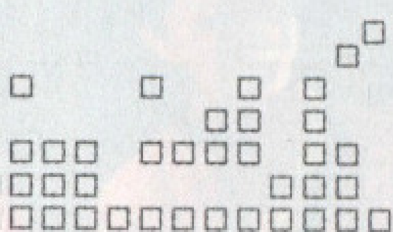

EPSON









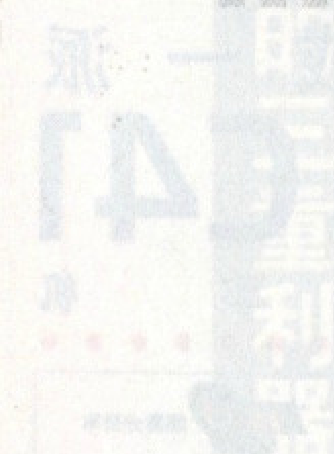


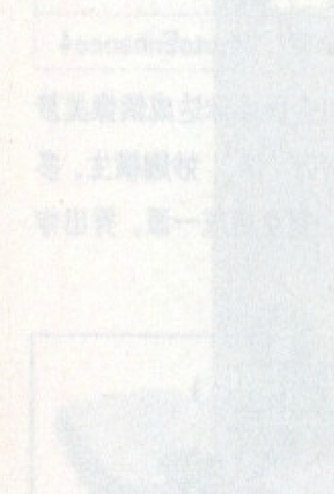


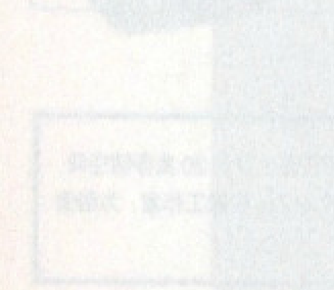
游戏橘子来了

抢先体验矛盾惊奇的感官刺激！

















北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
北京朝阳区建国路88号现代城B座15F 邮编:100022
15F, BLDG B, SOHO NEW TOWN, JIAN GUO RD NO.88, BEIJING, 100022 CHINA
TEL: +86-10-8580-3799 FAX: +86-10-8580-3766 http://www.gamania.com.cn


尽享寰宇8级风暴！
寰宇之星 8级风暴
SOFTSTAR
軒轅劍 肆
黑龍舞兮雲飛揚
DO MO
二零零二年八月 狂澜问世
我的游戏.我的快乐.我的寰宇之星
寰宇之星
北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室（100086）
客服：010-82650148/51/52转105
E-mail:huanyu@unistar.net.cn
http://www.unistar.net.cn

宇峻科技股份有限公司
USERJOY
UserJoy Technology Co., Ltd.

新绝代雙驕叁

多起始线、交叉式剧情、多重结局

随着玩家的不同选择，
江小鱼与江无缺的配偶将会改变，
个人际遇因而产生变化，
充分满足玩家角色扮演乐趣，
绝对值得您一玩再玩。

延续绝代经典　双娇魅力再现!!

承接二代多重结局　全新的制作让您耳目一新



我的游戏.我的快乐.我的寰宇之星

寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室（100086）
客服：010-82650148/51/52转105
E-mail:huanyu@unistar.net.cn
http://www.unistar.net.cn

走在毁灭边缘

魔兽争霸III 混乱之治





我们从未留意古老的预言，
而是愚蠢地互相征伐，
延续着世代流传的仇恨。
直到天降火雨，
新的敌人出现在我们面前，
我们手足无措，
无助地站在毁灭的边缘。
混乱之治将从此开始，
英雄率领他的战士与敌人决战，
每个英雄都会留下一段传说，
你的传说会是什么？



只有最冷酷的人才能生存……

在这气势夺人的暮色中，我缓缓睁开双眼——眼前的一切陌生而又熟悉，我睡了多长时间？六年？甚至更久……

山坡已不如以往那样叠青泻翠，唯有蒲公英轻轻飘散。抽穗的芒草在秋日金风的吹拂下蜿蜒起伏，被逶迤的彤云映得血红。那是被叫做“黑潮”的战争，人类盟军击败了傲慢的兽人，这片草原曾经被鲜血染红。是什么唤醒了我？我任自己的羽毛被风吹乱，警醒地感受着地面的微微震颤，他们回来了——那是兽人的战鼓！

对他们来说，苦痛的复仇从未燃烧得如此炽烈，也未曾唱颂得如此甜美，而人类的战士也早已准备好迎接挑战，一场杀戮不可避免。我一直在等待这一天，等待他们在这远古的战场上相会，因为这次他们将不再是彼此的敌人，而将共同面对强大的燃烧兵团，对生存的渴望会把他们结合在一起，他们将不再为仇恨而战。也许他们亦终将屈服于死亡，但在那之前，让他们赢得荣耀吧。

战争循流翱翔，和平却在暴风中挣扎，世道就是如此，但这必须由你我来改变。

欢迎来到魔兽争霸的世界，欢迎来到《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》。

目录

总评 96



● 制作	Blizzard
● 发行	奥美电子
● 载体	CD×1
● 类型	即时战略
● 语言	英文
● 环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■



“魔兽争霸”系列历史回顾

《魔兽争霸——兽人与人类》







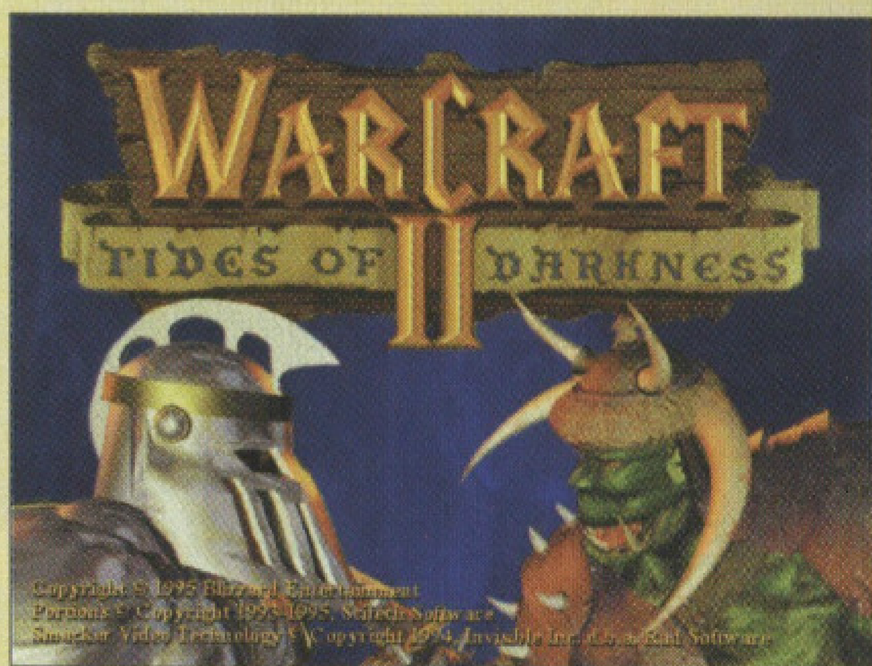
一切都是从暴雪1994年出品的即时战略游戏《魔兽争霸——兽人与人类》开始的。由WESTWOOD在1992年推出的《沙丘Ⅱ》在业界引起了巨大轰动，暴雪看中了即时战略这个即将炙手可热的领域，于是也制作了一款与其类似的即时战略游戏——《魔兽争霸——兽人与人类》。它继承了《沙丘Ⅱ》的一整套游戏设定，包括探索、建设、资源采集（这些设定，日后成了即时战略的基本要素），为了避免与科幻题材的《沙丘Ⅱ》撞车，也为了发扬暴雪擅长制作奇幻风格游戏的优势，它的背景设定在一个被称为艾泽拉斯的奇幻世界上。

在魔兽争霸系列的设定中，整个宇宙是由许多独立的“世界”和连接这些世界的“扭曲虚空”组成的（“扭曲虚空”就相当于AD&D设定中的燃素，而“世界”就相当于AD&D设定中被燃素包围的各个世界）。艾泽拉斯世界就是数百万个世界中的一个，这里绿树成荫、鸟语花香，人民勤劳善良、安居乐业——简直就是天堂一般的国度。有天堂当然有地狱，德拉诺世界就是如你所想的那种地方——干旱、炎热，土地贫瘠，危机四伏。在这样的环境下成长起来的兽人们几乎都是勇猛好战、头脑简单的典型。

生活在扭曲虚空中的燃烧军团觊觎艾泽拉斯世界强大的魔法力量，准备再次入侵艾泽拉斯（在这之前还有一次，不过说来话长），他们制定了周密的计划，准备利用野蛮的兽人对艾泽拉斯造成巨大的破坏，以削弱人类的抵抗力量，然后在这个世界动荡不安时大举入侵。燃烧军团控制了兽人酋长耐奥祖，并指使他打开了一座被称为黑暗之门的传送门（这座传送门通向艾泽拉斯世界），嗜血的兽人战士们从黑暗之门中蜂拥而出，血洗了美丽的艾泽拉斯。人类军队猝不及防，节节败退，最后全部乘船逃离艾泽拉斯大陆，远渡重洋来到了比艾泽拉斯更强大的洛丹伦大陆。在那里，数个人类王国和矮

人、精灵结成了一个军事联盟——洛丹伦联盟。

《魔兽争霸》的设定在当时的剧情中并没有提及燃烧军团，但各位玩家从兽人能够召唤恶魔一类的生物特性中就可察觉到这一点。虽然这个游戏没有成为里程碑，但它依然成了经典。它首次在即时战略游戏中使用了奇幻设定，并引入了调制解调器互连的多人游戏模式（这一点比起它的前辈《沙丘Ⅱ》来已经先进了许多）。它将整个即时战略流派划分成两个阵营：以WESTWOOD及其《沙丘Ⅱ》体系为代表的科幻派，以暴雪及其《魔兽争霸》为代表的奇幻派。



《魔兽争霸Ⅱ——黑潮》

1995年秋，《魔兽争霸Ⅱ》就开始发售了，这款游戏的开发时间仅仅10个月（可见暴雪当时还没有跳票的恶习），但是这并不意味着它是一款粗制滥造的游戏。事实上，暴雪的辉煌正是从它开始的。其创造了许多第一：它是暴雪第一款销量超过100万套的游戏，也是世界上第一款达到640×480分辨率的即时战略游戏（大红大紫的《命令与征服》也只不过是320×200的分辨率而已），从此彻底奠定了暴雪美工天下第一的地位。

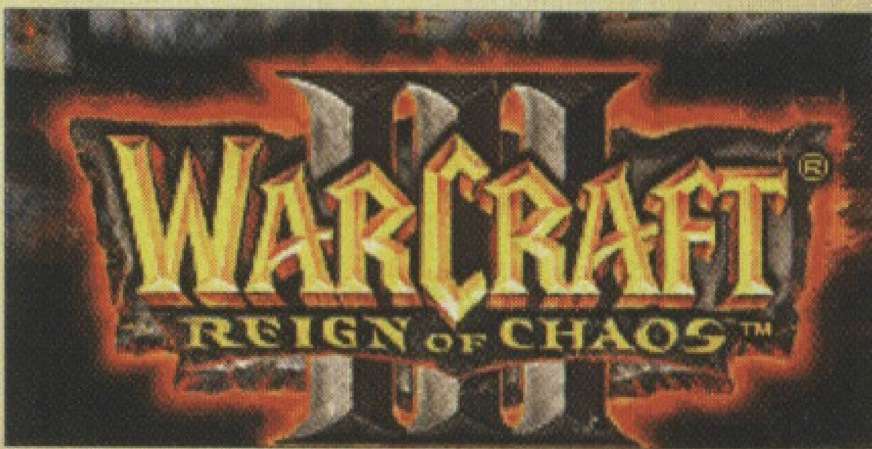


《魔兽争霸Ⅱ》的故事发生在前作的4年之后，兽人大军组织了一支庞大的舰队横渡无尽之海，全面入侵洛丹伦大陆。洛丹伦联盟军队在人类英雄洛萨的带领下奋勇反击，历经无数惨烈的战斗，终于将兽人逼到了黑石塔要塞。在进攻黑石塔要塞的战斗中，洛萨被兽人领袖奥格瑞姆·毁灭之锤杀死。愤怒的人类军队一鼓作气攻下了黑石塔，并将战线推进到了兽人出现的地方——黑暗之门。人类和兽人在黑暗之门旁展开了一场史诗般的决战，最后以兽人的全面溃败而告终。



战后，洛丹伦联盟帮助艾泽拉斯王国进行重建，而联盟军队也开始将兽人战俘关进战俘收容所。由于维持收容所正常运转需要巨大的开销，使得联盟各国对此苦不堪言，包括精灵王国奎尔萨拉斯在内的许多国家都从联盟中退出。在击败了共同的敌人后，联盟从内部分裂、瓦解……

《魔兽争霸Ⅱ》创造了热度空前的对战风潮，魔兽战队如雨后春笋般出现在世界各地，各种魔兽爱好者团体更是不遗余力地为这股热潮推波助澜。在系统方面，它首创的许多要素都成了日后即时战略游戏制作的标准：战争迷雾、右键功能、严格的升级系统和兵种相克，无论是《星际争霸》还是《帝国时代》，都受到了它的巨大影响。从这时起，暴雪就成了全球顶尖的制作公司，并且有足够的实力与WESTWOOD分庭抗争。



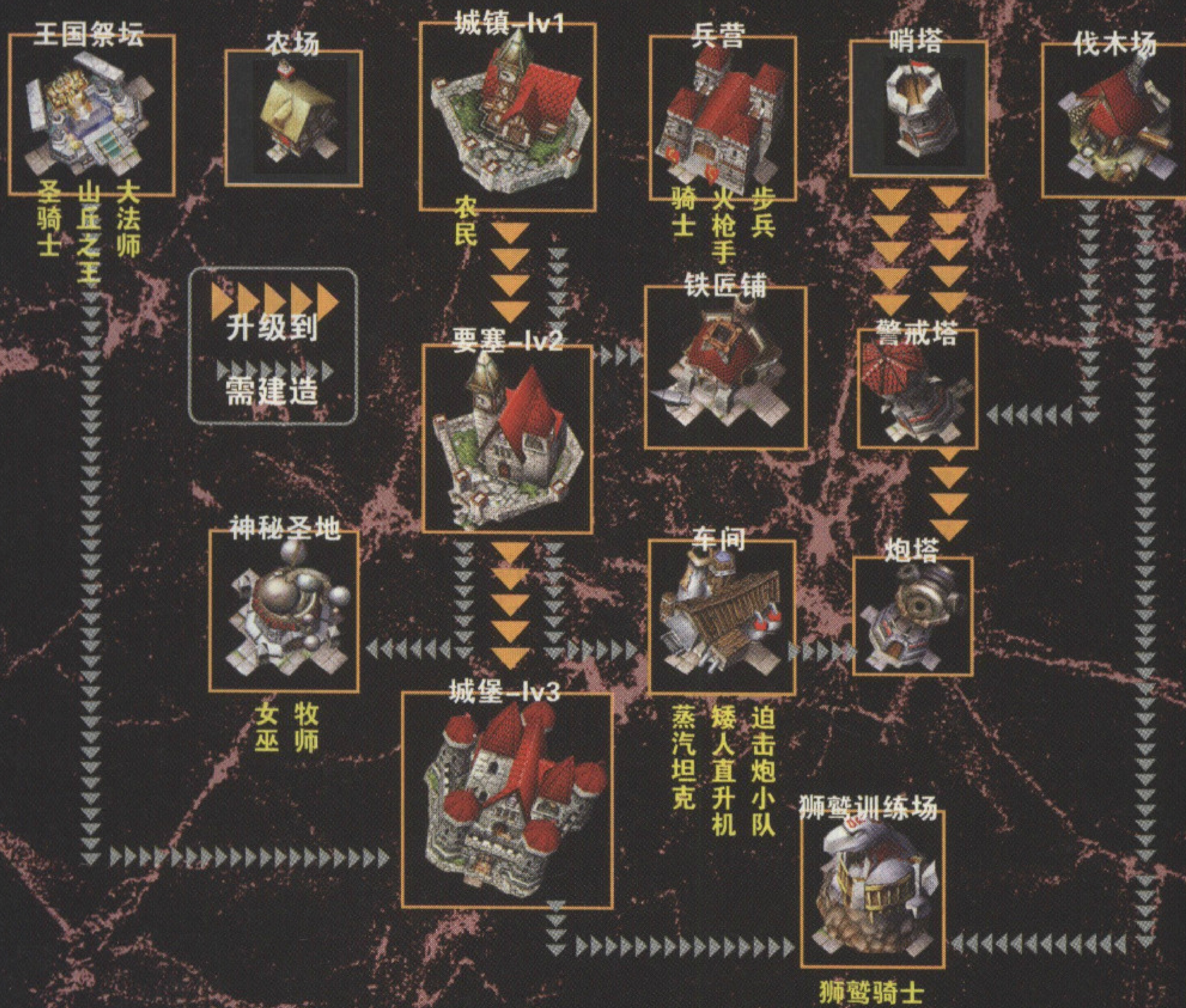
《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》

从1999年暴雪宣布开发《魔兽争霸Ⅲ》以来，这款游戏的任何开发进展都牵动无数玩家的心。从起初标榜的“策略角色扮演”到现在已经成型的即时战略版英雄无敌，从最初确定的6个种族到现在的4个种族，它的设计理念的变化只能用“戏剧化”来形容。这是暴雪第一款全3D游戏，其画面效果非常惊人，尤其是游戏中的CG动画堪称顶级制作，全球首发450万套的纪录在电脑游戏史上可谓前无古人，即使与诸多TV Game大作相比也毫不逊色。

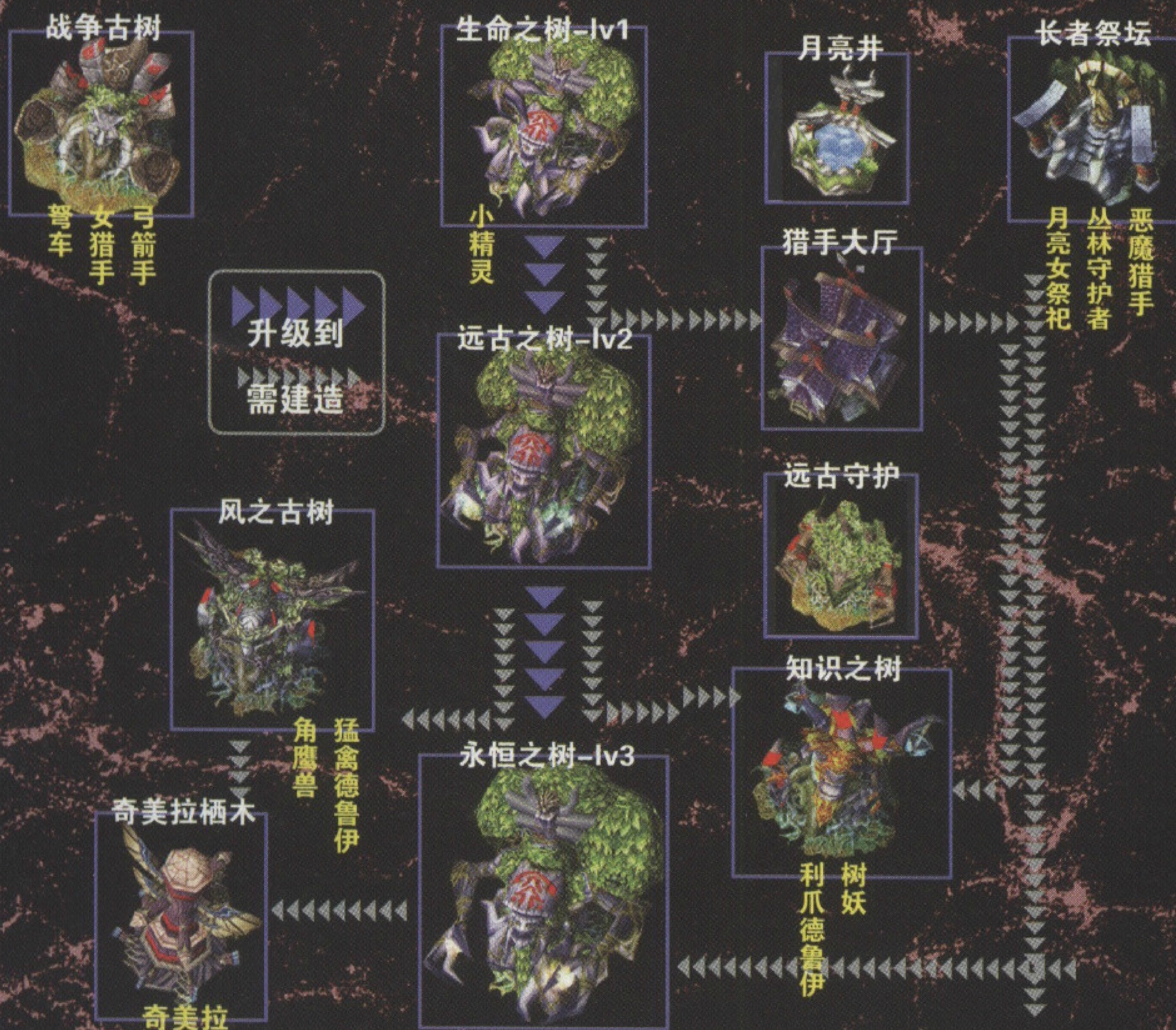


《魔兽争霸Ⅲ》中的4个种族各有自己的战役：训练战役2关（兽人）、人类战役9关、亡灵战役8关、兽人战役8关、暗夜精灵战役8关，剧情可谓峰回路转，魔兽争霸世界中的各个种族、各个英雄人物之间的征服与抵抗、合作和背叛令人流连忘返。为了不让大家在游戏时觉得索然无味，这里就不介绍剧情了，请各位玩家跟随我们的专题慢慢体验吧。

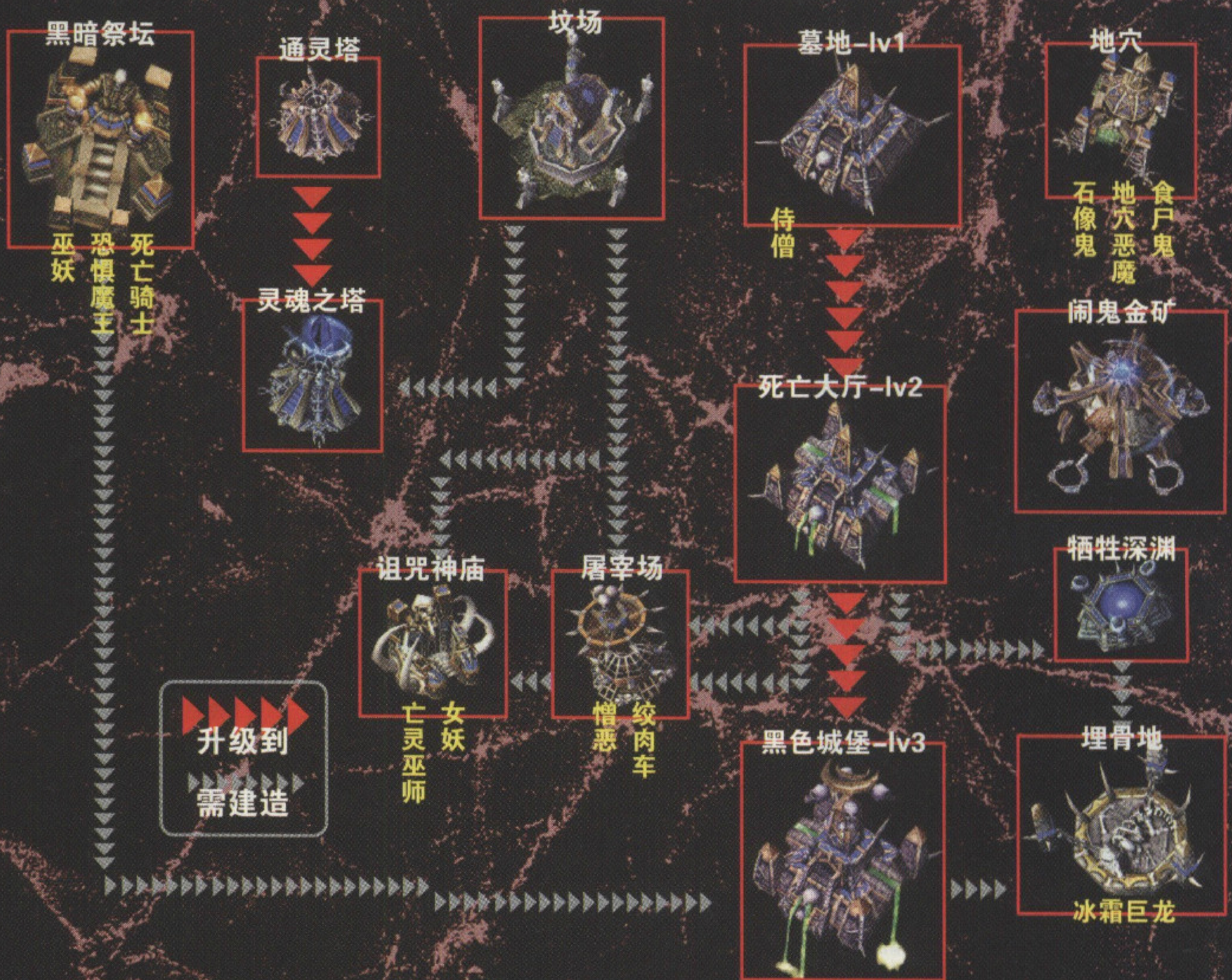
人类科技树



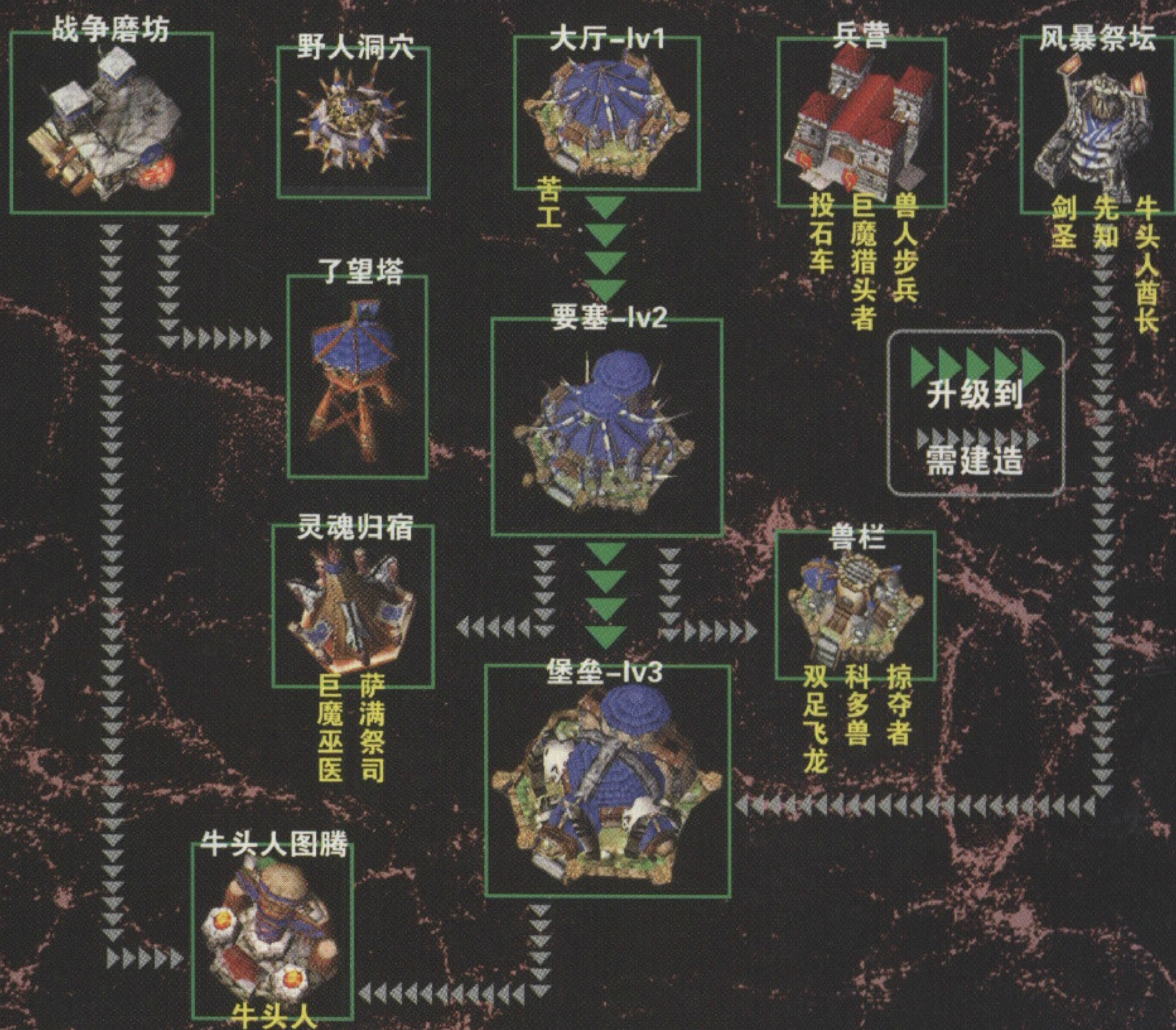
暗夜精灵科技树



亡灵科技树


黑暗祭坛
巫妖
恐惧魔王
死亡骑士
通灵塔
灵魂之塔
坟场
墓地-lv1
侍僧
地穴
石像鬼
地穴恶魔
食尸鬼
闹鬼金矿
死亡大厅-lv2
牺牲深渊
诅咒神庙
亡灵巫师
女妖
屠宰场
憎恶
绞肉车
升级到
需建造
黑色城堡-lv3
埋骨地
冰霜巨龙

兽人科技树


战争磨坊
野人洞穴
大厅-lv1
苦工
兵营
投石车
巨魔猎头者
兽人步兵
风暴祭坛
剑圣
先知
牛头人酋长
了望塔
要塞-lv2
升级到
需建造
灵魂归宿
巨魔巫医
萨满祭司
兽栏
双足飞龙
科多兽
掠夺者
堡垒-lv3
牛头人图腾
牛头人



人类兵种介绍 Human

■ 农民（Peasant）

农民是人类采集资源的工人。他们既可以采集金矿，也可以采集木材，对损坏的建筑物和机械单位也具有维修能力。几个农民可以一块工作以加快某个建筑物的建造速度。



生命值：220
魔法值：无
速度：慢
防御：0
攻击力：5～6
攻击类型：近战

■ 民兵（Militia）

由人类的农民转化而来。一旦转换成民兵之后，这一状态仅仅维持45秒。假如你升级了步兵和骑士的攻击力和防御，那么这些升级对于民兵也同样有效。



生命值：220
魔法值：无
速度：中等
防御：4
攻击力：12～13
攻击类型：近战

■ 步兵（Footman）

步兵是人类最基本的作战单位。在早期情况下，步兵通常被用来防御自己的基地，在后期，步兵则被用来和其他兵种组合。步兵虽然只能攻击地面单位，但是他只消耗2个食物，这相对于骑士来说要划算得多。



生命值：420
魔法值：无
速度：中等
防御：2
攻击力：12～13
攻击类型：近战

技能：防御模式（Defend）

防御模式：防御模式大大提高了步兵对于穿透攻击和远程攻击的防御能力（提高30%），但是所要付出的代价就是步兵会降低30%的移动速度，这就意味着步兵的速度将从中等降低到慢。然而，防御模式在战场上还是一个非常重要的技能，特别是当你面临大量的远程兵种时。

■ 矮人火枪手（Rifleman）

矮人火枪手属于远程兵种，特别是当他们站在高地上进攻敌人的地面单位时显得最为有效，同时矮人火枪手也是对付敌人空中单位的重要力量。



生命值：520
魔法值：无
速度：中等
防御：0
攻击力：18～24
攻击范围：40

■ 骑士（Knight）

骑士是人类近战单位中最厉害的一个兵种，他们拥有比步兵快得多的移动速度，使得他们可以用来火速援救自己的其他部队或基地，也可以用来偷袭和骚扰敌人的基地。



生命值：800
魔法值：无
速度：快
防御：6
攻击力：21～29
攻击类型：近战

■ 牧师（Priest）

牧师是具有医疗能力的魔法单位。在人类的部队中，最好每个编队都配备至少一个牧师。尽量多地使用牧师的治疗魔法来治疗自己的单位，这样意味着为自己节省了一大笔资源。由于所有的牧师技能都没有施法间隔，所以只要有足够的魔法值，就可以持续施放魔法。



生命值：220
魔法值：200
速度：中等
防御：0
攻击力：8～9
攻击范围：60

技能：驱散魔法、心灵之火、治疗魔法

治疗（Heal）：这个技能可以说是一个无价之宝。当这个技能被激活时，每消耗5个魔法点，就可为己方的某一个单位恢复25点生命值，当然，这个技能对于机械单位无效。

驱逐魔法（Dispel Magic）：驱散魔法可以消除一定区域内的所有魔法效果，它在敌人对你的部队施放了攻击力极强的暴风雪等魔法时显得尤为有用。但要记住，它同时会让你召唤出来的单位消失（魔法消耗：75）。

心灵之火（Inner Fire）：心灵之火不仅会增加己方单位的进攻速率（提高10%），还会提高单位的防御力（提高5点）。心灵之火的持续时间为60秒，因为施法间隔很小，所以它可反复地快速施放（魔法消耗：25）。

■ 女巫（Sorceress）

这个魔法单位可以施放降低敌军移动和进攻速度的减速魔法，通过升级还可学到隐形术和变形术。



生命值：250
魔法值：200
速度：中等
防御：0
攻击力：11～14
攻击范围：60

技能：减速魔法、隐形术、变形术

减速魔法（Slow）：减速魔法一次只能施放在一个单位上，它能降低敌人的攻击速度（25%）、移动速度（60%）。显然，这个魔法最好使用在敌人厉害的单位上。减速魔法持续时间为60秒，且没有施法间隔，只要有足够的魔法值，就可以反复施放（魔法消耗：50）。

隐形术（Invisibility）：这个魔法可以使某个己方的单位维持隐形的状态120秒。但要注意，如果这个单位在隐形期间进攻或施放魔法，就会暴露出来。如果把隐形术和大法师的群体传送魔法一同使用，就可以形成一种颇为有效的战术——把一个单位隐形，然后让它走到敌人的基地中间。随后再利用大法师的群体传送把你的大批部队瞬间转移到敌人的基地中间，你的对手定会大吃一惊，而战局也就掌握在你的手中（魔法消耗：50）。

变形术（Polymorph）：变形术能把某个单位暂时变成一头可爱的小绵羊（对英雄无效）。小绵羊将具有原来单位的生命值和防御力，但不能进攻，魔法持续的时间为60秒（魔法消耗：220）。

■ 迫击炮小队（Mortar Team）

迫击炮小队是由一对投掷远程炮弹的矮人组成，他们对建筑物的伤害尤为巨大，但对于敌人各兵种来说却要小许多。他们的移动速度非常缓慢，对于敌人的近战兵种显得非常脆弱。虽然他们不能进攻敌人的空中单位，但他们还有另外一个用处，就是清理树木使你的部队到达通常去不了的地方，另外还可摧毁你对手基地周围的树木，使他不能正常采集到所需的木材。当然这招对暗夜精灵来说没有什么效果，因为暗夜精灵采集木材时并不需要真正伐倒树木。



生命值：380
魔法值：无
速度：慢
防御：0
攻击力：52～64
攻击范围：100

技能：照明弹（Flare）（在车间中进行升级）

照明弹：照明弹能探测地图中的某一区域，让你看到那里正在发生的一切。但是每个迫击炮小队只能使用这个魔法一次，所以必须好好珍惜。

■ 矮人直升机（Gyrocopter）

矮人直升机是一种移动迅速的空中单位。在没有升级矮人直升机的炸弹之前，他们只能对空而不能对地。在战斗的初期，他们通常被用来探测地图和敌人的位置，但在升级之后，他们就在战斗中找到自己的一席之地。实际上，由五六架矮人直升机组成的战斗小组对小规模的战斗可以起到非常巨大的作用。



生命值：350
魔法值：无
速度：快
防御：2
攻击力：25～30
攻击范围：50

技能：真实视域（True Sight）

真实视域：真实视域能使矮人直升机看到敌人的隐形单位。

■ 蒸汽坦克（Steam Tank）

蒸汽坦克能重创敌人的建筑物，但是不能攻击敌人的活动单位。



生命值：700
魔法值：无
速度：慢
防御：2
攻击力：45～55
攻击范围：19

■ 狮鹫骑士（Gryphon Rider）

狮鹫骑士可以说是人类的飞行坦克，当他们聚积在一起时所拥有的进攻力是惊人的。狮鹫上坐着一个矮人风暴战锤投手，他不仅可对地进攻也可对空。当风暴战锤在狮鹫笼升级完之后，狮鹫骑士的进攻就能穿透敌人单位伤害后面的单位。



生命值：650
魔法值：无
速度：中等
防御：0
攻击力：45～55
攻击范围：45

亡灵兵种介绍 Undead

■ 侍僧（Acolyte）

侍僧是亡灵基本的工人单位。



生命值：180
魔法值：无
速度：中等
防御：0
攻击力：9～10
攻击范围：近战

技能：召唤建筑、反召唤建筑、恢复、牺牲

召唤建筑（Summon Building）：召唤新的建筑物诞生。一旦召唤仪式开始，侍僧可自由离开去召唤新的建筑物。

反召唤建筑（Unsummon Building）：这是亡灵独有的一个技能，它能使侍僧回收原来召唤一座建筑物时所花费用的50%。当资源紧张时，这个技能非常重要。

恢复（Restore）：修理亡灵的建筑物和机械单位。修复是一种具有自动施放属性的能力，所以一旦侍僧出现时，它就能自动修理周围受伤的机械单位和建筑物。

牺牲（Sacrifice）：可以在牺牲深渊把一个侍僧转变为阴影。阴影是隐形的灵魂，它本身也能看见敌人的隐形单位。虽然没有进攻能力，但在作为观察敌人动向的哨兵时还是很有效的。

■ 食尸鬼（Ghoul）

尽管是作为亡灵最基本的对地攻击单位，但食尸鬼还担任着采集木材的重任。



生命值：330
魔法值：无
速度：中等
防御：0
攻击力：12～14
攻击范围：近战

技能：吞食尸体

吞食尸体（Cannibalize）：吞食附近的尸体来以每秒10点的速度恢复自己的生命值。

■ 地穴恶魔（Crypt Fiend）

地穴恶魔是具有远程攻击能力的强大格斗野兽。



生命值：550
魔法值：无
速度：慢
防御：0
攻击力：27～32
攻击范围：75

技能：蛛网

蛛网（Web）：用一张蛛网把敌人的空中单位捕获到地面，从而让你自己的地面部队可以攻击到这个单位。蛛网的持续时间为20秒，且应设置为自动施放以让你的地穴恶魔能自动把敌人的空中单位捕获下来。

■ 骷髅战士（Skeleton Warrior）

骷髅战士由亡灵巫师召唤而来。亡灵巫师每从死尸里召唤一次骷髅战士就消耗75点魔法。这些有着短暂生命的骷髅战士能通过骨质强化术（在诅咒神庙里研究）来延长15秒的存在时间。



生命值：180
魔法值：无
速度：中等
防御：1
攻击力：14～15
攻击范围：近战

■ 石像鬼（Gargoyle）

这些飞行的怪兽既能进攻地面单位，也能进攻空中单位。



生命值：400
魔法值：无
速度：中等
防御：5
攻击力：46～57近战（对地），16～18魔法（对空）
攻击范围：300（魔法攻击）

技能：石像形态

石像形态（Stone Form）：把石像鬼转变成一座具有极高防御和极快生命恢复速度的雕像。不过处于雕像状态的石像鬼不能进攻。需要注意的是，一旦处于雕像状态，石像鬼不能立刻回到原来的样子，而要等待30秒的时间。处于雕像状态时，石像鬼的生命值回复速度是8/秒，防御达到15。

■ 绞肉车（Meat Wagon）

绞肉车是一部存储尸体的机器，同时也是具有攻击力的发射车，能把一片片尸体的碎片投掷到敌人身上以造成极大伤害。这种强大的对地武器共有3个主要作用：第一，它是一种绝佳的攻城武器；第二，它能和亡灵巫师一起合作来组建一支强大的骷髅战队。步骤是用绞肉车先从坟场装载大量尸体，然后运输到前线供亡灵巫师使用；第三，对于升级完吞食尸体的食尸鬼来说，绞肉车可以起到非常重要的作用。食尸鬼通过吞食绞肉车提供的尸体可以快速恢复自己的生命值。



生命值：450
魔法值：无
速度：慢
防御：2
攻击力：71～88（当投掷尸体术学到以后）
攻击范围：1000

技能：获得尸体、卸下全部尸体、疾病云雾

疾病云雾（Disease Cloud）：为绞肉车的攻击增加一股致命的毒气，对敌人造成额外伤害。

■ 亡灵巫师（Necromancer）

亡灵巫师可快速组建起一支强大的骷髅军团来为你战斗。



生命值：230
魔法值：200
速度：中等
防御：0
攻击力：9～12
攻击范围：600

技能：复活死尸、邪恶狂热、残废

复活死尸（Raise Dead）：召唤2个骷髅战士来为亡灵巫师战斗，这个技能可以被设置为自动施放，这样只要亡灵巫师的魔法值允许，那么他就可以不停地自动召唤出骷髅战士来（魔法消耗：75）。

邪恶狂热（Unholy Frenzt）：被施放该魔法的单位会每秒受到4点的攻击，换来其攻击速度会增加75%之多。尽管会有损失，但邪恶狂热还是极具价值的（魔法消耗：50）。

残废（Cripple）：被施放该魔法的敌方单位移动速度降低75%，攻击速度降低50%，攻击力降低50%。这种魔法特别适合使用在敌方强大的单位上，魔法持续６０秒（魔法消耗：175）。

■ 女妖（Banshee）

这种飞翔在天空中的魔法师一开始就具有诅咒技能，能使敌人在战斗中处于混乱从而降低命中率。



生命值：210
魔法值：200
速度：中等
防御：0
攻击力：11～15
攻击范围：500

技能：诅咒、反魔法外壳、占据

诅咒（Curese）：这个魔法能诅咒一个敌方单位，使其有25%的概率会击空，持续时间为６０秒。把这个魔法用在近战中颇为强大的敌方单位上可大大减少你前线部队所受到的伤害（魔法消耗：50）。

反魔法外壳（Anti-Magic Shell）：创造出一层障碍物使被施法单位对所有魔法免疫，持续时间为９０秒（魔法消耗：７５）。

占据（Possession）：替换掉目标单位的灵魂，从而给予你控制该单位的能力。尽管占据魔法不能被用在英雄和飞行单位上，不过它仍然是一种除掉对方强大单位的有效方法。另外，女巫的占据魔法不仅能用在敌人的单位上，也能用在各种中立野兽上，使食人魔、森林巨魔等各种强大的怪兽处于你的控制之下（魔法消耗：250）。

■ 冰霜巨龙（Frost Wyrm）

冰霜巨龙是一种能对敌人（尤其是对大量敌人）造成巨大伤害的重型攻击性飞行单位，它既能对地又能对空的特性使得你非常值得在它身上花掉大量资源。



生命值：1100
魔法值：无
速度：非常慢
防御：0
攻击力：85～105
攻击范围：300

技能：冰冻喷吐

冰冻喷吐（Freezing Breath）：冰霜巨龙对敌人建筑物的攻击能使其停产5秒钟，如果利用冰霜巨龙对建筑物持续不断地进攻，那么就可以让其在被摧毁之前的那段时间里生产不出任何东西！

■ 憎恶（Abomination）

这种挥舞着铁钩和利爪的近战单位是亡灵族对付敌人地面部队的重要力量。



生命值：1080
魔法值：无
速度：慢
防御：2
攻击力：33～39
攻击范围：近战

技能：疾病云雾（Disease Cloud）：疾病云雾使憎恶的攻击增加一股致命的毒气，对敌人造成额外伤害。



兽人兵种介绍 ORC

■ 苦工（Peon）

苦工是兽人最基本的工人单位，除了能采集金矿和木材外，通过掠夺指令还能在攻击敌人建筑物时得到一定资源。



生命值：250
魔法值：无
速度：慢
防御：0
攻击力：7～8
攻击范围：近战

技能：修理、采集资源、掠夺

■ 兽人步兵（Grunt）

这是兽人最基本的近战单位。



生命值：680
魔法值：0
速度：中等
防御：1
攻击力：18～21
攻击范围：近战

技能：掠夺

■ 巨魔猎头者（Troll Head Hunter）

巨魔猎头者是一种对地和对空都十分有效的战斗单位，在获得巨魔再生的技能后，这些老练的战士就能自我医疗。



生命值：280
魔法值：无
速度：中等
防御：0
攻击力：23～27
攻击范围：50

技能：巨魔再生

■ 投石车（Catapult）

投石车是兽人终极远程攻城武器，但如果被敌人靠近它将毫无还手之力。



生命值：500
魔法值：无
速度：慢
防御：2
攻击力：82～102
攻击范围：100

■ 掠夺者（Raider）

掠夺者是移动迅速的野狼骑士，能追上移动缓慢的敌人。也因为它的强大使得它成为用来对抗难缠的敌人和建筑物的理想选择。



生命值：610
魔法值：无
速度：快
防御：0
攻击力：23～27
攻击范围：近战

技能：诱捕

诱捕（Ensnare）：把敌人的某个单位束缚到地面，并在20秒时间内不能动弹。空中单位也能被诱捕，这样就意味着当他们在地面上时，你可用你的地对地部队尽情展开攻击。

■ 萨满祭司（Shaman）

萨满祭司是兽人最基本的魔法单位。



生命值：260
魔法值：200
速度：中等
防御：0
攻击力：15～17
攻击范围：60

技能：净化、闪电护盾、嗜血术

净化（Purge）：消除目标单位上所有的魔法效果，并在一定时间内降低目标单位的移动速度。具体来讲就是在施放该魔法之后的75秒内，每15秒目标单位将获得其原速度的1/5，直到速度恢复。净化最好用在敌人的魔法单位和英雄身上，也可将这种魔法用在那些速度较快的单位上。另外净化还能伤害到召唤出来的单位，假如你的部队正遭受来自骷髅战士或水元素的进攻，那么你就可以用净化来帮助你的部队战斗（魔法消耗：75）。

闪电护盾（Lightning Shield）：形成一层围绕着目标单位的闪电能量圈，并以每秒２０点攻击力的速度对周围单位造成伤害，持续时间为20秒，这个魔法特别适合用于那些在激烈近战中被层层包围的单位上（魔法消耗：100）。

嗜血术（Bloodlust）：增加目标单位的攻击速度和移动速度（攻击速率提高50%，移动速度提高２5%），如果和闪电护盾一起使用，可以为那些处于近战的单位提供很好的魔法支持。嗜血术的持续时间是６０秒。有时有些单位为了保住性命而不得不逃离战场，嗜血术正好可以给它们提供更快的速度（魔法消耗：50）。

■ 巨魔巫医（Troll Witch Doctor）

这种魔法师主要用来布置陷阱。



生命值：240
魔法值：200
速度：中等
防御：0
攻击力：12～14
攻击范围：60

技能：岗哨守卫、静止陷阱、治疗守卫

岗哨守卫（Sentry Ward）：召唤出一个隐形但不能移动的守卫，该守卫能在600秒内看到一定区域内的一切东西（包括敌人的隐形单位）。当你想时刻注意敌人行踪时，在地图的几个关键地方放上几个岗哨守卫再也合适不过了（魔法消耗：100）。

静止陷阱（Stasis Trap）：召唤出一个隐形但不能移动的守卫，该守卫能将周围单位击晕，当某个敌方的单位离静止陷阱足够近时就会触发该陷阱。静止陷阱持续时间为150秒，而对敌人的昏晕效果持续时间为12秒。这样你的部队就有足够时间来尽情痛击那些无助的敌人。为了取得最大效果，把静止陷阱放在敌人基地的进出口，当敌人把部队调进或调出基地时，就会毫无知觉地陷入你的圈套（魔法消耗：100）。

治疗陷阱（Healing Ward）：召唤出不能移动的守卫，该守卫能以每秒2%的速度来治疗周围受伤的友军（只对非机械单位有效，魔法消耗：200）。

■ 双足飞龙（Wyvern）

双足飞龙是移动迅速的飞行生物，有很强的侦察能力和对空、对地战斗力。



生命值：500
魔法值：无
速度：快
防御：0
攻击力：41～49
攻击范围：65

技能：剧毒之矛

剧毒之矛（Envenomed Spears）：每秒８点毒素伤害，持续时间10秒。

■ 科多兽（Kodo Beast）

这种外表丑陋的战争怪兽随身携带着兽人战鼓，它能奏出异常神秘的节奏来提高周围所有友军的进攻速度。



生命值：790
速度：慢
防御：1
攻击力：16～20
攻击范围：近战

技能：战鼓、强化战鼓、吞噬

战鼓（War Drums）：战鼓能增加科多兽周围友军的进攻速度（猎头者+3，兽人步兵+2，费用：150金矿）

强化战鼓（Upgraded War Drums）：进一步加强科多兽战鼓光环的作用，这样就能更大幅度地加快周围单位的进攻速度。由于科多兽本身在近战中不是十分有效，所以为了最大效果地利用它们，尽快升级战鼓非常有必要（费用：150金矿，100木材）。

吞噬（Devour）：吞噬一个目标单位，然后在科多兽的肚子里面慢慢消化。在肚中时，科多兽能对被吞噬的猎物造成每秒5点伤害直到其被完全消化。一头科多兽也能吞噬中立生物，这样当你的科多兽在敌人基地中被消灭时，他就会从科多兽的肚子里跳出来从而给敌人造成麻烦。但是科多兽不能吞噬你自己的单位（费用：150金矿，100木材）。

■ 牛头人（Tauren）

这种身材魁梧的战士能学到粉碎技能。可以给敌人的地面部队造成巨大伤害。



生命值：1300
魔法值：无
速度：中等
防御：3
攻击力：30～36
攻击范围：近战

技能：粉碎

粉碎（Pulverize）：能使牛头人的攻击有２５%机率在其周围产生６０点伤害效果（费用：200金矿，150木材）。

兵种的攻击和防护方式

兵种的攻击方式有3种，分别是正常（Normal）、穿刺（Piercing）、围攻（Siege），兵种的防护方式有5种，分别是轻装甲（light）、普通装甲（Medium）、重装甲（Heavy）、英雄装甲（Hero）、要塞防护（Fortified），其中英雄装甲为英雄所特有，建筑物均为要塞防护方式。

正常攻击对轻装甲的伤害增加，对要塞防护伤害降低。

穿刺攻击对重装甲的伤害增加，对轻装甲要塞防护英雄装甲伤害降低。

围攻攻击对要塞防护的伤害增加。



暗夜精灵兵种介绍 Night Elf

■ 小精灵（Wisp）

小精灵在某些方面类似于人类的农民，但是两者之间也有很大不同。作为暗夜精灵这一守卫部落的工人，小精灵能变成高大的树人（也就是暗夜精灵的建筑）。他们也能采集木材和金矿，由于暗夜精灵和自然和谐相处，所以小精灵并不把树木伐倒以得到资源。这样，等于让木材成为暗夜精灵一种无限的资源。



生命值：120
魔法值：无
速度：中等
防御：0
攻击力：无

技能：爆炸、更新

爆炸（Detonate）：小精灵一旦爆炸，能驱散一定区域内所有的魔法效果，并能汲取该区域内所有单位的50点魔法值。爆炸会让小精灵永远消失，但当敌人成功地在你基地上施放了魔法时，这还是非常值得的。有时你需要为耗尽敌人的魔法值从而使其暂时失去施放魔法的能力而连续使用爆炸来牺牲几个小精灵。

更新（Renew）：能修复暗夜精灵和联盟军的建筑物以及机械单位。这个技能可被设定为自动施放模式，从而确保当靠近受伤的建筑物和机械单位时，小精灵会自动修复他们。

■ 弓箭手（Archer）

这种远程攻击兵种是暗夜精灵的基本单位。不要忽视一队升级完全的弓箭手的威力，他们既能攻击地面单位也能攻击空中单位。



生命值：260
魔法值：无
速度：中等
防御：0
攻击力：19～22
攻击范围：45

技能：骑乘角鹰兽、隐藏

骑乘角鹰兽（Mount Hippogryph）：让弓箭手能骑在角鹰兽的背上，使得这些多才多艺的单位对敌人来说显得更加可怕。

隐藏（Hide）：夜幕降临后，暗夜精灵在静止时能自动处于隐形状态，从而让其获得隐藏能力。当激活该项技能时，弓箭手不会自动攻击敌人，从而在夜幕中隐藏起来，你可以在策划一次埋伏时运用这项技能。

■ 角鹰兽（Hippogryph）

这种空中的近战单位只能攻击空中单位。



生命值：500
魔法值：无
速度：快
防御：0
攻击力：38～46
攻击范围：近战

技能：搭载弓箭手

搭载弓箭手（Pick Up Archer）：一旦驯服角鹰兽的技能被研究之后，一个弓箭手就能骑在其背上，这两种单位的结合既能对地也能对空攻击，从而成为暗夜精灵中最重要的单位之一。

■ 女猎手（Huntress）

这种灵巧的近程攻击战士只能攻击地面单位。在掌握了哨兵技能后，女猎手能将其猫头鹰伙伴派遣到附近的树梢头并侦察周围的一片区域。



生命值：550
魔法值：无
速度：快
防御：1
攻击力：16～18
攻击范围：25

技能：哨兵、月刃、隐藏

哨兵（Sentinel）：女猎手的猫头鹰伙伴能在无限时间内显示附近地图上的一片区域，这使得你能不断地对那片区域进行监视，但缺点就是女猎手只能使用这项技能一次。

月刃（Moon Glaive）：使女猎手能一次攻击两个敌人。

■ 树妖（Dryad）

树妖和地面敌人展开战斗时，可在5秒内使敌人移动速度降低50%，攻击速度降低25%。



生命值：380
魔法值：200
速度：快
防御：0
攻击力：15～17
攻击范围：50

技能：驱魔、慢性毒药、魔法免疫

驱魔（Abolish Magic）：驱散敌人身上的有利魔法和友军身上的不利魔法，并能对召唤出来的单位造成伤害（魔法消耗：50）。

慢性毒药（Slow Poison）：被树妖打中的单位以每秒8点伤害的速度损失生命值。

魔法免疫（Spell Immunity）：一项被动技能，使得树妖对所有魔法免疫。

■ 弩车（Ballista）

弩车是暗夜精灵中一种远程的攻城武器，它能对敌人建筑物造成特别巨大的伤害，也能进攻地面单位和树木。清除敌人周围的树木能有效限制敌人的资源，或可通过清除树木从而让你得到那些一般不能到达的金矿。



生命值：450
魔法值：无
速度：慢
防御：2
攻击力：56～69
攻击范围：100

技能：穿刺之箭

穿刺之箭（Impaling Bolt）：一项被动技能，使得弩车的进攻能穿透敌人从而对后面的单位造成伤害。



■ 利爪德鲁伊（Druid of the Claw）

这种近战魔法单位能施展法术来增强他和他周围友军的战斗力。



生命值：430
魔法值：200
速度：中等
防御：1
攻击力：16～27
攻击范围：近战

技能：变熊、咆哮、生命恢复

变熊（Bear Form）：把利爪德鲁伊变成一头强壮的熊（防御：2，攻击力：29～44，速度：中等，攻击范围：近战，生命值：960，魔法值：400），虽然魔法恢复速度变慢了，但德鲁伊依靠熊强健的身体而变成一部战斗机器。在这种状态下，利爪德鲁伊会丧失施放其他魔法的能力直到他变回德鲁伊的状态（魔法消耗：25）。

咆哮（Roar）：增加周围友军的攻击力（增加25%）。在激烈的近战中使用这项技能可以达到良好的效果（魔法消耗：100）。

生命恢复（Rejuvenation）：治疗一个目标友军单位，最大能恢复其400点生命值，不过这个魔法要需要12秒才能完成，然而它仍是一项非常强大的医疗技能，在你的部队中包含两个或两个以上的利爪德鲁伊让其边战斗边为周围单位医疗是非常值得的（魔法消耗：125）。

■ 奇美拉（Chimaera）

这种飞行的远程攻击生物能有效对付敌人的建筑物和地面部队。虽然它仅仅能攻击地面单位，但还是一种值得依赖的单位，特别是当他们成群集结时，六七只奇美拉能迅速摧毁一座敌人的城镇。



生命值：900
魔法值：无
速度：中等
防御：2
攻击力：67～83
攻击范围：45

技能：腐蚀喷吐

腐蚀喷吐（Corrosive Breath）：这种被动技能使得奇美拉怪兽的攻击带有一种毁灭性的物质，能在长时间内对敌人的建筑物持续造成伤害。三四头带有腐蚀喷吐技能的奇美拉怪兽能在几秒之内把敌人的建筑物毁灭在尘土中。

■ 猛禽德鲁伊（Druid of the Talon）

猛禽德鲁伊在暗夜精灵社会中的职责是收集情报和研究，他们拥有变身成乌鸦的能力，可以在战场上飞来飞去，传递情报。另外他们的魔法能力也是数一数二的。



生命值：750
魔法值：无
速度：较快
防御：0
攻击力：10～12
攻击范围：60

技能：精灵之火、飓风、乌鸦变身

精灵之火（Faerie Fire）：自动施放，使敌人护甲-5并无法隐形。

飓风（Cylone）：将敌人吹向空中，落地以后减速。

乌鸦变身（Storm Crow Form）：变成乌鸦，可以飞行和对空攻击。

亡灵英雄

提示：每个种族的第一个英雄都是免费的，唯一的代价就是需要一定的食物来获得这个英雄。

■ 死亡骑士（Death Knight）

这位战士型的英雄是人类圣骑士在黑暗中的邪恶影子。他能学到死亡缠绕、死亡契约、邪恶光环和操纵死尸这4项技能。

技能说明：

A、死亡缠绕（Death Coil）

死亡缠绕能伤害敌人的有生单位或治愈己方的亡灵单位。

B、死亡契约（Death Pact）

消灭目标己方单位，并把其生命值转化为死亡骑士自己的生命值。“死亡契约”虽然听上去十分可怕，但也是一种有效的治愈死亡骑士受伤身体的简单方法。当你把更多的技能点数放在这项技能上时，死亡骑士转化目标单位生命的数值会大大增加。

C、邪恶光环（Unholy Aura）

邪恶光环能提高周围友军的移动速度和生命值恢复速度。和其他所有的光环一样，邪恶光环属于一项被动技能，这就意味着你一旦对其投入了一定的技能点数之后，它就处于激活有效的状态。

D、操纵死尸（Animate Dead）

复活一定区域内的死尸，让其为死亡骑士效力。持续时间为120秒。这个魔法特别适用于激烈的近战混战中，因为那时地面上应该横着足够的尸体供你使用。时刻保证当这种机会来临时，死亡骑士的魔法能量正处于充裕的状态。当然，这个魔法也可以在靠近坟场的地方使用，或者和绞肉车一起合作来作为扩军的一种手段。操纵死尸只能把死去的单位转化为食尸鬼，其防御为0，生命值为330，攻击力为12～14。

■ 恐惧魔王（Dread Lord）



它阴险、狡诈，擅长于控制战斗的局面。它能学习到腐臭蜂群、睡眠、吸血光环和地狱火4项技能。但是只能进攻地面单位。

技能说明：

A、腐臭蜂群（Carrion Swarm）

派出一队凶狠的飞行生物让其对一条线上的敌人造成伤害。对每个敌人单位造成100点伤害，总共最多达到300点的伤害。最适用于在一大群敌人中间使用。

B、睡眠（Sleep）

让目标单位处于睡眠状态。不过，一旦遭到进攻之后，睡眠的单位就会立刻被唤醒。也应该注意到，敌方的英雄并不对这个魔法免疫，但他们所具有的魔法力量能使睡眠的时间缩短。尽管如此，当你进攻敌人的其它部队时，让其英雄睡眠还是很有帮助的。

C、吸血光环（Vampiric Aura）

使周围的单位攻击敌军时能获得一定的生命值点数。吸血光环从敌人的身体中汲取能量，然后再把这些能量分配到周围的己方单位上。这个魔法极为有效，在整个游戏的进程中，使用恐惧魔王的部队能节约一大笔资源。

D、地狱火（Inferno）

地狱火召唤出一个可怕的恶魔从天而降，对敌人造成50点的伤害，并使敌人维持4秒的昏晕状态，而且恶魔还能持续180秒的时间来为你战斗，并对所有的魔法免疫！

■ 巫妖（Lich）



这位神秘的英雄特别擅长于冰系的魔法，既能对地也能对空。它还能学习到霜冻护甲、霜冻新星、黑暗仪式、死亡凋零这4项魔法。

技能说明：

A、霜冻新星（Frost Nova）

制造一场冰霜爆裂对巫妖周围的敌人进行猛攻，对目标造成伤害，已及附加的新星伤害。此外，还能让敌人减慢移动速度和攻击速度。

B、霜冻护甲（Frost Armor）

在目标单位周围创造出一圈冰霜护甲，这层护甲能增加目标单位的防御力，并能在45秒之内对攻击该单位的近战单位减速，而霜冻护甲魔法本身只能持续5秒。

C、黑暗仪式（Dark Ritual）

牺牲一个友军单位，转化其生命值来补充巫妖的魔法值。

D、死亡凋零（Death and Decay）

能对有效范围内的所有生物和建筑物（包括树木）造成伤害，每秒的伤害值为该单位生命值的4%。这种强大的魔法能持续35秒的时间，并能被用来开通道路或摧毁敌人的木材资源，因为它能快速摧毁一大片树林。

暗夜精灵英雄

■ 恶魔猎手（Demon Hunter）



这位灵巧的英雄特别擅长于在战斗中使用各种策略。他能学习到法力燃烧、献祭、闪避和变身这4项技能，但只能攻击地面单位。法力燃烧是一项非常关键的技能，它能严重影响并限制敌人在一段时间内施放魔法的能力。而闪避技能往往使敌人对恶魔猎手的进攻落空。

技能说明：

A、法力燃烧（Mana Burn）

发射出一道能量闪电波，使得敌人的目标单位丧失魔法值。敌人丧失的魔法值会剧烈地燃烧并对其造成与燃烧魔法值的等量伤害。这种具有双重效果的攻击是对付敌人英雄的有效方法。在消耗他们魔法的同时，还能对其造成伤害，这种技能大大增加你在对付敌人某个特定英雄时胜利的概率。

B、献祭（Immolation）

使恶魔猎手卷入一团火焰之中，对周围的敌方单位造成伤害。献祭会持续消耗魔法值，直到其被取消。所以当你不需要这个魔法时，记得把它设定为无效状态。献祭最适合用在恶魔猎手在一大群密密麻麻的敌人中冲锋陷阵时，这样能达到最大的伤害效果。

C、闪避（Evasion）

使得恶魔猎手能有一定的概率躲避敌人的攻击。在等级3时，敌人将会有30%的概率进攻不到恶魔猎手，这大大增加了在一场激烈的战斗中恶魔猎手幸存的概率。

D、变身（Metamorphosis）

把恶魔猎手变成一位能发射火球的巨大恶魔，这种强大的生物能维持60秒的时间。

■ 丛林守护者（Keeper of the Grove）



这位具有神秘色彩的英雄特别擅长于使用自然魔法。他能学习到缠绕根须、自然之力、荆刺光环和宁静这4项技能。丛林守护者既能攻击地面单位，又能攻击空中单位。

技能说明：

A、缠绕根须（Entangling Roots）

从地下冒出植物的根须缠绕住敌人，使得他们不能移动，并对其造成伤害。这项技能可以在阻止敌人撤退的同时，束缚并伤害到敌方单位。

B、自然之力（Force of Nature）

把一片区域内的树木转化成树人军团来为丛林守护者战斗。

C、荆刺光环（Thorns Aura）

为丛林守护者周围的友军增加一层具有伤害性的护盾，当敌人的近战单位每次进攻他们时会遭到伤害。值得注意的是，这项技能影响到丛林守护者周围所有的友军单位。这就使得这项技能显得非常重要，因为如果丛林守护者周围的每个单位都能在不丧失他们原有攻击力的情况下，得到12点的攻击力附加值，那么敌人几乎没有什么机会获得胜利。

D、宁静（Tranquility）

在一大片区域内降下具有医疗功能的能量雨，使得这片区域内的友军都得到治疗。持续时间为30秒，每秒能医疗20点的生命值。这对一个单位来讲，他总共能恢复600点的生命值。

■ 月亮女祭祀（Priestess of the Moon）



这位战士型的英雄特别擅长远程攻击，并在敌人的远处屠杀他们的英雄。她能学习到侦察、灼热之箭、强击光环和群星坠落这4项技能。她既能攻击地面单位，又能攻击空中单位。在一小段时间内，她的进攻范围能达到很远。

技能说明：

A、侦察（Scout）

召唤出一头猫头鹰来侦察地图，能显示敌人的隐形单位。

B、灼热之箭（Searing Arrows）

使得月亮女祭祀的攻击带有火焰伤害，从而攻击力加8。不幸的是，这项技能随着每一次攻击都会消耗一定的魔法值，所以如果要使用这项技能的话，那么最好让月亮女祭祀随身携带一瓶魔法药水以补充魔法值。

C、强击光环（Trueshot Aura）

增加周围的远程攻击单位的进攻力。

D、群星坠落（Starfall）

召唤出一阵阵的陨星坠落地面，对范围内的敌人造成伤害。无论是对付敌人的单位还是建筑物，这都是一项非常具有破坏力的技能。对敌人那些陷入重围而不能逃走的单位来说，这个技能是再合适不过了。该技能持续时间为30秒，每一阵陨星雨能造成75点的伤害。

人类英雄

大法师（Archmage）

大法师是一位具有传奇色彩的英雄，尤其擅长远程进攻。他既能施放暴风雪魔法，还能召唤水元素。不仅拥有辉煌光环，还具备传送地面和空中单位的能力。



技能说明：

A、暴风雪（Blizzard）

召唤一阵阵的冰冻碎片对一定范围内的敌人进行攻击。这对于那些密密麻麻集结在一起的敌方单位或建筑物尤为有效。

B、召唤水元素（Summon Water Elemental）

召唤出一个持续时间为75秒的水元素战士来加入战斗。

C、辉煌光环（Brilliance Aura）

加快大法师和周围己方单位的魔法恢复速度。

D、群体传送（Mass Teleport）

可以使大魔法师以及他周围的单位瞬间转移到己方某一个非空中单位旁边，和隐形术一同使用时，能收到奇效。只有在魔法师达到6级以后才能学会这个魔法。

山丘之王（Mountain King）

山丘之王擅长进攻并打破敌人的阵形。通过升级，他能获得风暴之锤、雷霆一击、重击以及天神下凡这4项魔法技能。但是他的缺点就在于不能对空攻击。



技能说明：

A、暴风之锤（Storm Bolt）

掷出一把魔力之锤，使敌人瞬间处于眩晕的状态。一般用于敌人英雄身上。

B、雷霆一击（Thunder Clap）

重击地面，对周围的地面部队造成一定伤害，并降低他们的移动力和攻击力。最好用在混战时，尤其是你的山丘之王被敌人包围时。

C、重击（Bash）

使得山丘之王的攻击力提高25点，并能使敌人处于持续时间为2秒的昏晕状态（对敌人英雄则是1秒），出现重击的几率随等级的提高而提升。

D、天神下凡（Avatar）

使得山丘之王的体型增大，加5点防御、500点生命值、20点攻击力，并在30秒之内对所有的魔法免疫。特别适用于当战斗处于激烈状态时。

圣骑士（Paladin）

圣骑士是有着很多防御性魔法技能的英雄。通过升级，他能获得神圣之光、神圣之盾、专注光环、复活这4项魔法技能。圣骑士只能进攻地面单位。



技能说明：

A、神圣之光（Holylight）

神圣之光能治疗己方受伤的单位，如果是打在亡灵单位身上的话，造成的伤害数值为神圣之光治疗的生命数值的一半。这个技能的等级越高，它的治疗能力也就越强。

B、神圣之盾（Divine Shield）

召唤出坚不可摧的护盾在圣骑士的周围使他免受任何伤害，持续时间为10秒。这个魔法的级别越高，则持续时间越长。当这个魔法能持续30秒时，通常意味着战场上的转折。因为通常敌人会把火力集中在你的圣骑士上，而你的圣骑士拥有30秒的无敌时间时，对手只能重新把火力调整到其它单位上。这个敌人进攻的空档期就是你的优势所在。

C、专注光环（Devotion Aura）

增加周围单位的防御力。防御力的高低在战斗中是非常重要的一个方面，让圣骑士附近的每个单位的防御力都加3（如果该魔法的等级为3），显然会对战斗的成功与否产生重大的影响。

D、复活（Resurrection）

使得一定区域内的尸体复活（最多只能复活6个）。当你在战斗中接近失利时，说不定就可以利用这个来扭转战局。在复活时，也尽量让圣骑士处于高级兵种尸体的旁边，尽量发挥这个魔法的作用。

战术提示：

记住复活术不能复活英雄！战亡的英雄只能在国王祭坛里复活。

兽人英雄

剑圣（Blademaster）

这位敏捷狡猾的英雄特别擅长于迅速地消灭敌人的某个单位，且在敌人的部队中制造混乱。他能学习到疾风步、镜像、致命一击和剑刃风暴这4项技能。这些技能对兽人来说也都是非常有价值的，特别是他能召唤的剑刃风暴对敌人来说是一股可怕的终极摧毁力量。



技能说明：

A、疾步风（Wind Walk）

在一定时间内使剑圣隐形。当疾步风和剑刃风暴一起使用时，可以非常有效地重创敌人。具体的做法是，在看到敌人的部队之后，先用疾步风让剑圣隐形，然后让其走进敌人中间，在当你其余的部队对敌人展开进攻时再让剑圣施放剑刃风暴。

B、镜像（Mirror Image）

复制出剑圣的一个镜像来迷惑敌人。随着更多的技能点数被投在这个技能上，剑圣能复制出更多的镜像来。因为镜像在外表上和真正的剑圣并没有什么区别，所以能起到很好的迷惑敌人的效果。

C、致命一击（Critical Strike）

使得剑圣有一定的概率能对敌人造成额外的伤害。当完全升级以后，在每次进攻中，剑圣能有15%的概率对敌人造成400%的伤害。

D、剑刃风暴（Bladestorm）

在剑圣周围形成一股狂暴的摧毁性力量，每秒能对剑圣周围的地面单位造成110点的伤害。这个技能特别适合在剑圣跑入敌人部队的中心后再施放。

先知（Farseer）

这位神秘的英雄特别擅长远程攻击和侦察。他能学习到闪电链、透视、野兽幽魂和地震这4项技能。先知既能进攻地面单位，也能进攻空中单位，这使得闪电链这一技能成为阻击敌人部队的有效手段。地震或许在《魔兽争霸Ⅲ》中是最具有破坏力的一项技能，能在瞬间把敌人的基地夷为平地。



技能说明：

A、闪电链（Chain Lightning）

施放一道能在目标间不断跳跃的攻击性闪电，并能对目标周围的单位同时造成伤害。闪电链也很富有观赏性，特别是当几个敌人同时被耀眼的闪电链击中时。

B、透视（Far Sight）

驱散一定区域内的战争迷雾，并能使敌人的隐形单位显形。或许看上去和闪电链相比，透视并不值得玩家在上面投资那些珍贵的技能点数，但是在多人游戏中，透视还是非常有价值的。能在任何时候观察到敌人的动静将是至关重要的。

C、野兽幽魂（Feral Spirit）

可以召唤出强大的幽魂之狼来为先知战斗。虽然这些可怕的犬类野兽仅仅能维持一段时间，但它们非常具有攻击力。而且当把更多的技能点数投资在这一技能上的话，幽魂之狼还能获得隐形和致命一击的能力。

D、地震（Earthquake）

这是先知的魔法中最厉害的一个。地震能剧烈地摇动一定区域内的地面，以每秒50点的伤害速度来破坏建筑物，并使进入该区域的所有单位减速75%。地震能维持25秒，总计它能对建筑物造成1250点的伤害，因此能在几秒之内就摧毁敌人那些排列紧密的建筑物。

牛头人酋长（Tauren Chieftain）



牛头人酋长是一位强大的兽人英雄战士。他非常擅长于吸收敌人的进攻，并对敌人造成足够严重的伤害。他能学习到振荡波、战争践踏、耐久光环和重生这4项技能。重生技能使死去的牛头人酋长自动复活。

技能说明：

A、震荡波（Shockwave）

从牛头人酋长身上蔓延出一道力量波动，能对接触到该波动的敌人造成伤害。这项技能在近战时特别有效。

B、战争践踏（War Stomp）

牛头人酋长重击地面并对周围的单位造成伤害，也能使他们在一小段时间内昏晕。

C、耐久光环（Endurance Aura）

提高周围友军的进攻速度和移动速度，当用在整个部队上时，能使所有单位变得更快和更加凶残。

D、重生（Reincarnation）

当牛头人酋长阵亡时，能自动把生命值补满从而获得第二次生命。特别是当牛头人酋长正在使用耐久光环时，这个技能显得特别重要。

四族上手初期战术及战略思想

亡灵族 Undead

Undead（简称UD）是4个种族中初期扩张和发展最快的一个种族，当然，首先要保证你自己能运用好！我们将从最开始的建筑顺序讲起对UD的发展策略作详细的分析：

1.初始选择： 1个通灵塔（括号中的字母代表该建筑的快捷键，下同。BZ）是一定要造的，但是由于钱不够，所以我们只能先选择造1个建筑：造黑暗祭坛（BA）快出英雄，或造地穴（BC）出食尸鬼，由于UD的食尸鬼也兼做伐木的农民，所以我建议还是先造BC较好，这样能保证前期木材资源的供给。

2.探路选择： UD的3个英雄特点都非常明显，所以初期的探路是绝对不能忘的，这样将有利于你选择自己的英雄并决定他的初始技能。一般可以选择再造1个侍僧，用他去探路，发现敌人后可以就地隐藏起来，不时地再回去看一下，如果中期造了牺牲深渊的话可以直接拉他回来，将他变成影子。当然也可以用地穴里造出的第一个兵来探路，但由于侍僧探路的时间较早一点，个人建议还是用侍僧比较好！

3.造通灵塔的时机选择： 将近20人口时，会出现UD的第一个瓶颈，这里的选择就比较多了，可以在地穴刚好时再放上1个通灵塔，保证单地穴不停地出食尸鬼而短期内不会出现人口问题。同时你还要考虑到，你的英雄刚出来时，手头大概会有五六个食尸鬼，但实际上你还没给它们升级吞食尸体这项技能，这会使得接下来你在给英雄练级时的兵力遭到一定程度的损失。以下我们将提供几种不同的建筑以及相应的发展思路供大家参考：

A：地穴刚好时再放上1个通灵塔，快出6个食尸鬼，不升级吞食尸体，单地穴保持不停地出食尸鬼，有了空余的钱再造坟场（BV），因为战斗中受伤的食尸鬼不能吞食尸体加血，让它们回去伐木，将新出的食尸鬼不断地派往前线。这样发展的特点是木源不缺，兵力不缺，科技方面稍慢。

B：地穴刚好时就再放上1个通灵塔，快出4个食尸鬼，造坟场。由于缺钱不能继续造食尸鬼，所以升级吞食尸体技能，吞食尸体升级完毕继续保持单地穴出食尸鬼，让2个食尸鬼一直伐木，将所有的新兵第一时间送上前线。每次战斗结束，留下受伤的食尸鬼吞食尸体加血，英雄继续行动，等下次行动结束再留下受伤的，加编上次留下的食尸鬼。这样发展的特点是木源不缺，兵力不缺而且保持前线有最强的兵力阵容，科技方面也发展正常。

此外要注意的是，在选择探路兵种时，如果用侍僧探路，人口瓶颈会特别严重，因为你的人口是：农民（1）×6+英雄（5）×1=11，而食尸鬼是每个占2人口。毫无疑问如果不用侍僧探路，瓶颈就会因为可以多造1个饿鬼而松活一点，最大的影响就是你可以先造坟场，然后在够钱时再补通灵塔，人口被限制时再升吞食尸体。

4.英雄选择： 很快你的第一英雄就要出来了，这里我们简单评价一下各个英雄：

A：死亡骑士：Rush的最好选择，他所拥有的技能无论是保持兵力还是在速度提升上都有很强的优势，同时他也是最佳的第二英雄人选，其死亡缠绕技能使他最适合充当第一英雄的私人医生。

B：恐惧魔王：正面战最好的选择，腐臭蜂群、催眠和吸血光环都是非常好的技能，最后的召唤技能更是强大得不用说。要么就充当第一英雄正面战，要么就充当恶灵的副英雄专门和UD作战！

C：巫妖，就是和UD作战还能上场用一下，由于血太少很容易在混战中战死！

5.单双选择： 这是整个UD战略中最重要的战略选择，前面都是在小细节上推敲以求完善，而这个选择则会完全改变你以后的战术方向：单矿还是双矿？单英雄还是双英雄？两者只能取其一，如果非要打肿脸充胖子两边都要的话只会自取其辱。因为这时UD在单兵站不断出食尸鬼的情况下仍然有将近500多的钱可用，给食尸鬼升级+1攻击用去100多，占矿和升级基地都需要300多，而且占矿需要准备5个农民，就是5×90=450，升级基地是为了出双英雄，一个英雄也要500，所以二者绝对只能作一个：







A：双矿慢出双英雄：首选是那些好打而且离主矿不远容易救援的矿区，而且第一英雄的第一战当然就要把这里打下，然后在附近适当距离活动，千万不能走远。既然选择了双矿，前期就要以防守为主，UD的防守建立前很弱，一旦建立完善就可以放心地外出活动了！这时的建筑顺序比较简单：人口突破30瓶颈后，出5个侍僧，打下分矿后立刻造上闹鬼金矿，不断地保持单地穴出食尸鬼，在升级基地时稍微等一下钱，再造1个地穴并升级食尸鬼攻击，分矿一好立刻放上两三个通灵塔。此后就不要在二级基地停留了，直接升上3级，升级过程中放上牺牲深渊准备出冰霜巨龙。关于防守，在副矿再造上1个大墓地（BN），准备随时使用回城，抽空将蛛网升级，并造个地穴恶魔放在像LT这样的地图副矿后面的山上，山下放一个幽魂之塔，基本上就没什么问题了。



B：单矿快出双英雄：既然你决定不分矿，当然要全力骚扰不让别人分了，第一英雄一出来就要带上食尸鬼直奔对方副矿而去，善用你的探路单位，一般对方有没有分矿意图从建筑上就能看出来的！如果没分，留下探子防止对方偷袭，此后你要尽量使用少量的食尸鬼和英雄尽量多的MF（练级）。一旦交战尽量使用技能消耗对方，因为你的大量部队还在家里，你根本不用为这些牺牲痛苦，而对方却一定要为此付出代价！家里快速升级到二级，出死亡骑士，根据情况决定是不是用骑士光环带基地里大部队快速支援！注意还要早出牺牲祭坛做影子来侦察，利用中期优势绝对不能让对方分矿成功。控制局面慢慢地熬出冰龙取得胜利，这一战术的建筑顺序更简单：从第一个地穴造好到游戏结束保持它一直不断地出食尸鬼，有钱的情况下就升级基地，基地升级过程中提升攻击，不要升防御，基地升级完成就立刻召唤第二英雄。



暗夜精灵 Night Elf

Night Elf（简称NE）是4个种族中初期扩张和发展仅次于UD的了，而且只要控制得当在中期就能结束战斗，我们将就这样的战略目的作详细分析：

1.初始选择： NE刚开始有5个小精灵：其中3个用来采金，1个采木，1个建造英雄祭坛。用造出的第一个农民造1个月亮井（BM），这样月亮井和英雄祭坛就几乎是同时完工，然后造1个战争之树（BR），开始慢慢补农民，要保持5个采金，5个采木和1个在做建筑，在15个人左右时再补上1个月亮井。

2.超快开矿选择： NE适合那些副矿很近的地图，一来就在副矿附近造1个生命之树（BT），再造1个月亮井。剩下的3个小精灵采金，造2个小精灵采木，再将采金的5个小精灵补齐，这样造英雄祭坛的木头很快也能准备好，再慢慢准备造战争之树的木头。总之随时保持小精灵数量在11个，很快英雄就出来了，我建议是使用丛林守护者或是魔鬼猎人，开始和生命之树（NE的建筑可以站起来战斗）一起清副矿，英雄可以用附近的月亮井补血补魔法。

这样，在第一天天刚黑时副矿就能正常运作，兵种可以直接跳到使用女猎手。这样做唯一的缺点就是非常容易被对方侦察到而遭到Rush，显而易见，你在前期根本没有弓箭手帮助防御，所以最好是在一些大地图上使用！

3.英雄选择， NE的特点也是非常明显的，千万不能选择错英雄，简单地来说，我们对NE的英雄作如下评定：

A：恶魔猎手：著名的单挑英雄，在NE明显缺少近战兵种的情况下，他最适合在前面支撑局面，但我们不建议用他做第一英雄配合弓箭手与近战部队拼，因为对方的近战部队不会蠢到和你的魔鬼猎人缠斗。

B：丛林守护者：正面战强力英雄，前期配合大量弓箭手是NE最常见的战术，前面用树人挡着，纠缠加齐射无论是杀对方的部队还是英雄都非常好用。

C：月亮女祭祀：最好的支援英雄，NE的几乎所有兵种都是远程，她的出现在中期远程部队成群时可以让部队的战斗力成倍提升。

4.战略选择： NE的初级兵种实在是太脆弱了，完全不适合早期少量部队









间的拼斗，除非对方的微操作能力低你几个档次（实际上我们也不用讨论什么战术了），所以在前期都应该以“避”为重，尽量避免兵力损失，一直慢慢地熬到出弩车，这段时间可以再补上1个战争之树，用前期稍微积攒得来的钱出五六个弩车就可以展开行动了。不论怎样，我都建议在这之前你要想办法拿到一二个飞艇，无论你决定是拿这些弩车做分矿骚扰还是直接地面推进，无疑飞艇都会起到非常大的作用，所以往往第二个白天的最大的战略点就是在中立的地精研究所。

人族 Human

人族可以使用多农民协同合作建筑，这样一来，整个人族的建造顺序可以说是最为复杂。因为他既可以稳健地建造和发展，一旦走起极端来，速度也绝对不输于其他任何一个种族。

1.兵种选择：初始的5个农民，3个采金，2个分别做英雄祭坛和兵站（BB），接下来生产出来的2个农民，1个派去采矿，1个出来就在树林边做农场（BF）。再造2个农民用来采木，做英雄祭坛的农民完成后派去采金，做兵营农民完成后去采木，不断地生产农民去采木。这时祭坛开始召唤第一个英雄，兵营生产步兵。这时我们就要为后面的战斗而选择兵种了，如果是山丘之王带火枪手，就得在这时建造铁匠铺；而如果是要正面作战，补1个兵站并保持不断地出步兵是最好的选择。

2.经济选择：比较正统的正面战斗就仍然保持单兵站不断地出火枪手或剑士就可以了，再让1个农民保持不断地造农场，基本上不会出现人口瓶颈问题，而且绝对有足够的钱来为部队和基地升级。但是人族的中后期的耗金量也是非常巨大的。

A.快开二矿，单兵营出到一定兵力，4火枪手或4剑士，让六七个农民变成民兵随着一起杀下分矿，然后所有农民合作在副矿建造城镇大厅。

B.单兵站快出圣骑士：保持一个兵站持续出兵，在钱充足的情况下马上升级基地。在升级过程中，用剑士则升级近战武器的攻击，用火枪手则升级远程武器的防御。

3.英雄选择：

A.圣骑士：最好的支援英雄，有了他的加血技能和防御光环，可以细心地“照顾”到每个周围的人族单位。要么就带剑士做第一英雄，要么就做其他两个英雄的支援英雄。

B.山丘之王：人族正面强力交战的必用英雄，仍然是3个技能都非常好用，暴风之锤技能使得他拥有“英雄杀手”的称号，要么使用他做第一英雄带火枪手，要么就让他做圣骑士的副手。

C.大法师：针对对方出远程兵种的1个最好英雄，水元素可以重复召唤，暴风雪更是所有远程部队和建筑的噩梦，到了后期用他带着Human的法师战斗更是变态得厉害！

4.战略选择：人族真正的威力在中后期，在魔法兵种配合下，原本很弱的部



队会变得非常强悍！所以在中期前，人族和精灵一样，最需要的就是避免兵力损失，千万不要和敌人硬碰。对于火枪手+山丘之王的配合，基地到了二级马上就要迅速地叫出圣骑士，在他的加血技能下，不断地游走消耗，将敌人一个个慢慢放倒，记得千万不要过于牵强地去杀他的英雄。有了圣骑士一般可以马上出一些迫击炮小队（同时还要出魔法兵种可能会有点困难），不论是进攻和防守，有了迫击炮小队会方便很多！

而出剑士的选择就更多了，首先你并不用着急召唤你的第二英雄（除非是你分到了副矿，有多余的钱），强烈建议使用女巫加迫击炮小队的配合，你完全不用给女巫升级，相反，在空闲时间多给牧师升级，使用女巫的初级魔法将敌人缓慢，然后剑士配合时不时挡对方一下，主力矮人火炮在后面一次齐射就可以解决一个！如果对方是UD的话，则需要再多带上几个2级牧师，他们的驱散魔法非常不错。下面我们简单整理







一下建筑的顺序：

造1个农民，出来做农场。继续出产的农民先帮忙做好英雄祭坛，英雄祭坛一做好马上召唤英雄。第一个农场做好马上做第二个，其间不断地造农民。人口到15时英雄出现，升级城镇大厅到主城。在砍树的农民附近做伐木场。然后利用英雄骚扰对方，同时家里开始用升级多余的钱不断地出步兵，升级到主城时马上做神秘圣地出女巫和车间做迫击炮小队。不过这个打法需要相当好的操作和意识。

兽族　ORC

兽人们在建筑方面几乎没有任何优点，但是值得一提的是他们攻击防御的能力是4个种族中最强的。



1.科技选择：ORC和其他种族不太一样，他最常见的开局就是单英雄骚扰或跳过初级兵，快速把大厅（BH）升级到要塞的打法。初始的5个苦工4个到金矿采金，1个在大厅附近建造英雄祭坛。做1个苦工，让他做地洞（BO）。再做1个苦工，派他砍树。接着再造2个苦工，这个时候英雄祭坛和第一个地洞已经做好了，空闲的2个苦工都去砍树。造第一个英雄，然后用1个苦工做1个兵营。再造1个苦工，让他来砍树。

这样的建筑顺序是最平常的ORC单兵营出兵的打法，如果是希望快升级出双英雄的话，先不造兵营就是了。

2.英雄选择：ORC的选择都比其他的种族来得快得多，因为它的双英雄配合几乎是固定了的——剑圣加先知，单英雄则是绝对选择牛头人酋长。

A.剑圣：有“单挑王子”之称的ORC英雄，是初期唯一一个不要其他部队配合也能单独作战的英雄。在和部队配合作战时，只能用他的分身起一定的作用。当然，到了6级可以用的剑刃风暴超级变态，可以说6级以上的剑圣是游戏中最恐怖的英雄。

B.先知：召唤技能和攻击魔法都不错的英雄，无论什么时候在战场都是对方想刺杀的对象，所以一般在兵力已充足的中期当第二英雄是最好的选择。

C.牛头人酋长：两项攻击技能加一个出色的光环，注定了他是个带大部队作战的将军型人物，除了ORC的双英雄战略，让他做第一英雄，完全有能力在初期就将对方压制住。

3.发展选择：选择了不同的英雄，代表着不同的战略问题也就出现了，下面我们就针对两种不同的战术进行分析：

A.快出双英雄：第一英雄可按自己喜欢选择，一般先知适合大点的地图，剑圣在小点的地图上有优势。由于你自己是在快出双英雄攀爬科技树，所以最好将开始的战场摆在对方的基地里，快速地侦察找出对方，不论是剑圣的分身还是先知的野兽幽魂都能杀掉对方不少农民。完成这步后当然就可以不管对方马上开始你的MF了，对地图一定要熟悉，MF的路线一定要选科学，达到快速升级的目的！

基地到达2级时，立刻出自己的第二英雄，然后可以连做两个兽栏（BE）出掠夺者，而掠夺者则是出名的砍建筑快手，再加上诱捕技能能很好地起到拖延对方的作用，所以毫无疑问是那种速开双矿战术的客星。迫于你掠夺者的压力，对方一定分不出矿，或者说要死死看住自己已经分好的矿，你则可以趁机发展经济，到中后期靠经济来压跨对方。

B.选择牛头人：这种开局就是明显的单英雄准备单兵营，转双兵营出兽人步兵加萨满祭司的打法。一般英雄出来后在家中稍稍等待，有3个兽人步兵时出门MF，入夜前打掉自己基地附近一组较弱的CREEP，在拥有较多兽人步兵后，立刻拿下自己的副矿，不一定要立刻占据，但是完全可以现在打下来。注意一下地图上有无生命之泉这种建筑，让你的部队在前面撑，受伤的部队可以放在生命之泉恢复，毕竟英雄不可能浪费时间在恢复上。如果没有就麻烦了，需要将自己的英雄放在前面充当肉垫保证部队的完整。我建议所有用牛头人的ORC玩家熟悉自己的MF路线，保证在最快速度下升两级，升级后立刻带兵到对方的副矿去。不过在前期，相信绝对没有一个组合会是牛头人加兽人步兵的配合的对手。度过前期的嚣张时刻，中期仍然是快速的MF，此时就不要和对方硬拼了，特别是对方双英雄都出来的情况下，萨满祭司出来前绝对不能和敌人交手。







评价

当我们拿到《魔兽争霸Ⅲ》正式版的时候，几乎不敢相信这等待多年的梦想如此轻易的摆在自己面前。那么，它到底给我们带来了什么全新的理念呢？

创新

暴雪并没有说《魔兽争霸Ⅲ》是一款完全的RTS游戏，这说明他们很看重游戏中融合的RPG元素。作为一种新的游戏类型，《魔兽争霸Ⅲ》带来的，是游戏历史上又一次新的突破。从表面上看，在RTS中引入英雄、NPC的概念，必然会对游戏的平衡性有根本的改变。而事实真的是如此么？在对《魔兽争霸Ⅲ》逐渐深入的了解中，记者发现暴雪在模糊RTS与RPG之间的差别的同时，也给了“平衡性”新的定义。英雄之间并没有明显的强弱之分，他们的作用，只是让战术更加多元化。由于在游戏前期你只能选择一个英雄作为培养的对象，英雄的类型必将影响玩家的作战策略。合理的利用英雄的技能，会让你在战斗中获得优势——虽然这优势并不是压倒性的。但英雄和兵种的合理搭配却能让优势不断累积，从而产生质变。NPC恐怕是在游戏中最受争议的新事物，也许在你探路的农民被盘踞金矿旁边的9级石巨人踩成肉泥，或者你以牺牲发展为代价造出的低级部队在rush的路上遭遇强大的火龙的时候，你会觉得这太不公平。但正是这些NPC的存在，遏制了前期的快攻和过早扩张，使得游戏的可玩性大大增加。当然你也完全可以把初期苦心经营的宝贵兵力用于和这些强大的NPC争夺资源，虽然这样做未必理智，不过有的时候赌赌运气也是蛮有挑战的。《魔兽争霸Ⅲ》给了世界上所有的游戏开发商一个提示，平衡性和娱乐性其实并不冲突。

《魔兽争霸Ⅲ》的另一个新特色就是日月的更替不再是眩人耳目的噱头，而成为能影响战局的重要因素。部队在夜晚视野会变小；NPC们到了晚上会静静睡去，为你偷袭和抢矿提供方便；暗夜精灵的部分兵种到了夜晚会具有隐形能力——所有的这一切让玩家有了更多的战术可供选择。

操作

作为一个RTS游戏，操作感毋庸置疑的成为衡量游戏制作水平的重要因素。《魔兽争霸Ⅲ》的操作界面简洁明了，同时每一种部队的生产、每一个科技的研发都有自己的快捷键，这些快捷键的键位会在相应的图标上用高亮显示，即使不看说明书，玩家也能在游戏过程中慢慢的熟悉。《魔兽争霸Ⅲ》还为那些RTS的初学者提供了许多方便：如果有农民不工作，画面左下角就会出现农民的头像提醒你有人在偷懒；利用空格键可以立刻切换到最近一次事件发生的地点；“子组”功能让你可以轻松的从混合编队中把某一兵种单独选出……这些体贴的设定不但让暴雪迷们倍感亲切，也让刚刚接触《魔兽争霸Ⅲ》的玩家能迅速上手。

单机与联网

《魔兽争霸Ⅲ》提供了丰富而完善的联线功能，当然，这要依赖于暴雪高品质的网络游戏平台——Battle.net。那些不方便上网作战的朋友也不必担心，除了局域网对战之外，《魔兽争霸Ⅲ》还支持和电脑盟友联手与敌人作战，让你一个人也能体会到团队配合的乐趣。虽然电脑盟友鲜有能和你主动配合或对你进行救援，但它的强悍却足以弥补这一不足。一个完整的游戏自然少不了单人剧情，游戏从人族的王子在与敌人的战斗中逐渐改变自己的信仰，最终杀死了自己的父亲成为死亡骑士开始，长达30余关的单人任务让魔兽迷们大快朵颐，而作为只有单人剧情中才出现的燃烧兵团则如同隐藏在战争背后的巨大阴影，将4个种族的故事串联起来。体验《魔兽争霸Ⅲ》单人任务的过程，就犹如在阅读一本气势宏大的奇幻小说，在魔兽完整而丰富的世界观中任意遨游的感觉，真是酣畅淋漓。

电脑AI

曾有玩家抱怨《魔兽争霸Ⅲ》的难度太高，甚至怀疑电脑作弊，但事实上这正是《魔兽争霸Ⅲ》AI的高明之处。当你把一场与电脑的战役保存为replay重新回味的时候，就会发现这好像是一部经典的战术、操作教学片，电脑AI的发展策略、出击时机、英雄的练级路线，无不恰到好处。最让人惊讶的是《魔兽争霸Ⅲ》的电脑对手不会像其他游戏一样只是一拥而上，在进攻的时候远程部队和肉搏部队层次分明，他们会让肉搏部队与你的主力缠斗给自己的远程部队争取时间，在不敌对手的时候会主动撤离，还能让受伤严重的单位表演精彩的hit and run微操作。对《魔兽争霸Ⅲ》的新手来说，击败一个电脑的成就感丝毫不亚于在战网上战胜真人对手。

画面和音效

暴雪的美工在游戏界早已有口皆碑，而《魔兽争霸Ⅲ》的画面几乎要用完美来形容。游戏的片头动画在一场气势夺人的战役中展开，恢弘壮阔的场景让人怀疑自己是不是真的身处期间。相信暴雪去做电影丝毫不会比游戏逊色，还好，他们选择了后者。

《魔兽争霸Ⅲ》的音效也同样出色，不但兵刃撞击声、刀刺入身体的声音都很有质感，每个种族的语音也和他们的性格配合的丝丝入扣。无论是人族的稳重正派；兽族的狂放不羁；亡灵族的阴森恐怖还是暗夜精灵族的高傲冷漠，都通过他们的语音表现得入木三分。

魔兽世界的饱满和宏大让我们无法用文字来对它的每个细节一一描述，我们能告诉大家的，只有一句，那就是RTS游戏的历史将会由《魔兽争霸Ⅲ》来改变。作为媒体工作者本不应轻言“完美”二字，但与以往的所有RTS游戏相比，《魔兽争霸Ⅲ》确实是完美的。

未来

早在几年之前，玩家们就开始议论是否有一个游戏能够超越《星际争霸》，解铃还需系铃人，虽然《星际争霸》之后RTS游戏层出不穷，但玩家最终还是放弃了这个想法，而是默默等待暴雪来缔造新的传奇。那么《魔兽争霸Ⅲ》真的能超越《星际争霸》么?

从种族设定来看，与《星际争霸》相似，《魔兽争霸Ⅲ》有4个完全不同的种族，这“不同”不等于《帝国时代》那样只是在兵种的数据和外观上做文章，而是从发展方向、兵种设定、战斗特性甚至收集资源的方式都存在着根本的差异。这种差异造成的直接结果就是可玩性的无限延伸，当你面对完全不同的敌人，你会发现以前对另一个种族战无不胜的策略完全无用，开发者迫使你去不停的研究新的战术。

在操作性上，《魔兽争霸Ⅲ》把《星际争霸》首创的“微操作”概念贯彻的更加深入，由于每个种族的人口上限只有90，而且大多数作战带位都要占到2个或者更多的人口，个别终极兵种甚至要占到7个人口，任何玩家都无法建造大量的部队。彻底摒弃人海战术的优点就在于，能让玩家不会只把注意力放在一种或几种部队上，而要对每个兵种有足够的了解。



为什么我们说《星际争霸》是最出色的RTS游戏? 因为除了人海战术之外，它还完美的解决了RTS游戏的另一硬伤——Rush。在《魔兽争霸Ⅲ》中，这一优良传统被完美的继承下来。在《魔兽争霸Ⅲ》中首次引用的“维持费用”的概念巧妙的把“大量初级兵种rush”和“发展经济”对立起来，穷兵黩武会让你迅速进入“低维持费用”的状态，使资源收集的效率大大降低，久攻不下的时候，“低维持费用”带来的劣势就越发明显。所以在什么样的时机下进入更高一级的维持费用，也必将成为今后战术讨论的主要话题。

《魔兽争霸Ⅲ》和《星际争霸》不属于一个时代的游戏，所以二者在图像上也毫无可比性，但他们都具有一个共同的特点，那就是即使在五年、十年甚至更长的时间以后，暴雪的美工依然会让你如痴如醉。

用楚庄王的“不飞则已，一飞冲天；不鸣则已，一鸣惊人。”来形容暴雪恐怕是再合适不过了，那是什么让他们有这种十年磨一剑的非凡魄力和精品意识呢? 记得1997年底正是《星际争霸》开发的重要时期，游戏的开发人员Jeff Strain就是在怀孕9个月的妻子正在生产的时候在医院里用笔记本完成了5个小时的编程工作。当他的妻子对大叫：“在我们女儿出生的时候你还在为这个该死的游戏工作吗?”他的回答只有一句：“Annie，这可不是‘该死的游戏’。它是Star Craft!”正是这种对自己制作的游戏犹如孩子般的热爱让《星际争霸》成为了不朽的传奇。而这次的《魔兽争霸Ⅲ》也不例外。虽然一次次的延期让喜爱他的玩家心急如焚，但暴雪对测试版每周的更新情况，都让我们看出他们对游戏的严谨态度。正是他们的精益求精，才让我们有机会感受到真正的游戏是什么样的。玩家们对暴雪跳票的埋怨，无非是积郁已久的渴望想要发泄出来而已，当《魔兽争霸Ⅲ》真真切切的出现在眼前，所有的抱怨早在一瞬间烟消云散。

把所有的不快都抛在脑后吧，让我们一起进入《魔兽争霸Ⅲ》的梦境中。也许《魔兽争霸Ⅲ》不能达到《星际争霸》那样辉煌的成就，但在今后的几年中，RTS领域必将是魔兽的天下，这就是暴雪带给我们的崭新世界。

■本刊记者 风林火山

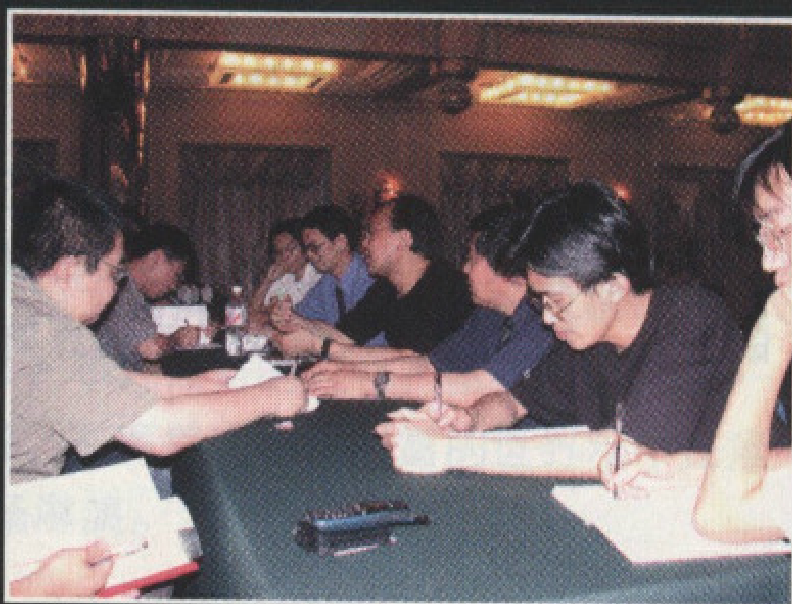
昱泉与晶合时代携手合作《小李飞刀》



6月14日下午，晶合时代公司以《小李飞刀》中国区总经销商的身份与昱泉信息技术（上海）有限公司一同在北京友谊宾馆联合举办发布会，宣布合作推出该款作品。

这次的新闻发布会举办得中规中矩，但通过这一新闻发布会，记者还是对这次的合作产生了一些感兴趣的问题。在会后，记者带着这些问题采访了晶合时代总经理张友利和昱泉国际的营运总监汤昱仁。



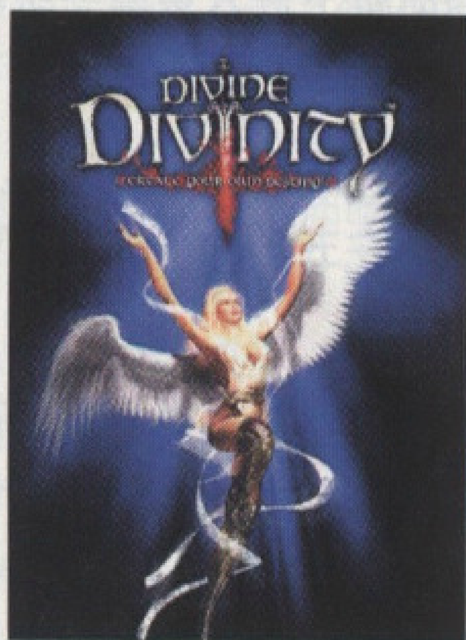


具有经销网络游戏丰富经验的晶合公司这一次为什么又代理了这一款单机游戏呢？晶合的张总回答说，如果中国顺利地进入了网络游戏时代，那对于行业的发展当然是好事，但网络游戏的类型现在还相对单一，而单机游戏依然有它很大的市场，晶合公司的原则是，只要是好产品就一定争取代理，无论它是网络游戏和单机游戏。《小李飞刀》正是一款符合这样原则的单机游戏。

昱泉的汤总在这次的新闻发布会上宣称，这款游戏将是昱泉公司的最后一款单机游戏。昱泉单机版产品的销量一直下滑、单机市场缩小导致了昱泉作出这一决定。作为该公司单机游戏的收山之作，为什么一定要选择古龙的《小李飞刀》呢？汤总笑着说，可以说没有特别的原因。昱泉在产品开发中，是按照"制作人导向"制来完成的，这可以说是制作人的意思。在这款作品中，制作者吸取了以往制作3D游戏的经验，集中了最有经验的开发团队完成的。

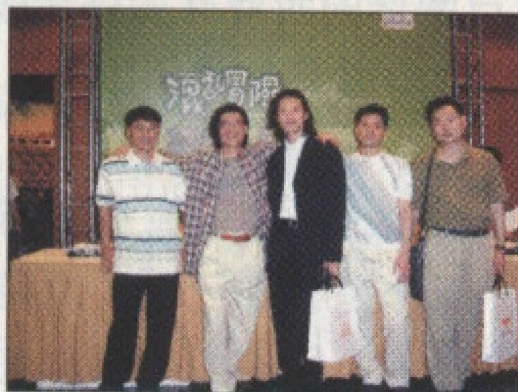
在昱泉重新演绎的这部武侠名作中，多愁善感、其貌不扬的李寻欢成了一个英俊潇洒、怀揣宝刀无数的小生，成了中国的MAX PAYNE和CHOSEN ONE。这款游戏上手轻松，适合玩家上手消遣。

《神界》即将揭开神秘面纱



德国CDV互动娱乐公司即将发行一款名为《神界》（Divine Divinity）的大型RPG游戏。玩家在游戏中可学到多达100种技能，看到从沼泽到森林、从城堡到地下城、从湖泊到平原等许多富于变化的场景。6个不同的角色、7个种族、上百种怪物和150多个NPC都融合到了庞大的故事背景中，营造出神秘恐怖而又使人流连忘返的网状剧情。目前，怡采科技已获得该游戏的代理权，预计游戏将于8月底面市。

游戏橘子引你陷入《混乱冒险》



近期，游戏橘子宣布与韩国游戏厂商Nako interactive进行策略合作，准备以Nako的知名作《混乱冒险》为切入点，进军亚洲网络游戏市场。《混乱冒险》为游戏橘子第一套进军亚洲市场的力作，游戏将在矛盾与惊奇中带给玩家以全新的冒险体验。国内的公开测试活动将于8月2日正式启动，7月15日将在各大网站提供免费申请注册。详情请关注：http://www.gamania.com.cn。

混乱冒险



数码GAME

310亿美元： 据英国近期的一份调查报告指出，2002年全世界范围内的游戏业市场将比去年增长12%，达到310亿美元。该调查报告还预测今年内家用游戏主机市场的硬件将会达到7040万部主机，220亿美元的规模，占整个游戏市场分额的70%。其中预测PS、PS2将能达到4840万台，占游戏主机硬件市场的69%，XBOX690万台，NGC1510万台。调查报告还预计整个游戏市场到2008年的时候将能达到400亿美元的规模。

4兆4000亿日元： 近期，日本的经济产业省就日本国内的企业品牌进行了一次估值评测。结果，SONY以4兆4000亿日元的价格名列各品牌价值的第1位，而著名游戏厂商任天堂也以9000亿日元的价值名列第10位，与SONY成为两家名列前10的游戏厂商。

年薪61403美元： 根据美国Game Developer Magazine杂志近期针对1801名北美游戏开发者进行的一项调查显示，北美游戏产业平均年薪高达61403美元，远高于北美的平均薪资水平，比日本游戏开发人员薪水更高。在北美，一般上班族年薪约为28000美元、其它软件工程师年薪约为56000美元。不过，在北美从事游戏业的程序人员平均年薪为66000美元，美术设计平均年薪为61000美元，制作人平均年薪为76000美元。如果游戏卖座的话，年薪30万美元的是大有人在。

■本刊记者 风林火山

《无冬之夜》即将上市



据来自天人互动的消息称，本年度欧美RPG大作《无冬之夜》（Neverwinter Nights）将于7月与国内玩家见面。该游戏具有极强的开放式网络功能，游戏内容具有无限扩展性，亦可称之为第三代网络游戏。游戏将采用金属包装，这是国内游戏首次制作金属包装盒，打破了游戏纸制包装的传统。

《无冬之夜——城主执政金属包》将包含能免费登录国外服务器的CD-KEY以及城主（DM）执政令，持城主执政令的玩家通过天人互动的考核后还会获得《无冬之夜》特有的“城主（DM）”资格。

《战场》全国七大城市首发

日前，由亚联游戏代理的网络游戏《战场》已于北京、上海、广州、武汉、兰州、长春、福州七大城市首发。《战场》经过近2个月的测试期后，人气日见攀升，在线人数屡创新高。为回报热心参与测试的广大玩家，亚联游戏将对测试期内所有的玩家资料予以保留，并将测试时间延长至7月份。

《中关村启示录2》万人签名活动圆满结束

日前，《中关村启示录2》万人签名活动已于北京、上海、广州圆满结束。热情的玩家、精彩的演示、辣妹的热舞造就了火热的签名现场，参与此次活动的人数过万。据悉，该款游戏的开发已进入最后阶段，用户在此次活动中所提出的合理意见及建议将被研发部门采纳，使产品趋于完善，并且凡是在现场签名的用户，他们的名字将保留在游戏的鸣谢中。



《和平的曙光》暑期好礼

为了让更多的玩家能在暑期里得到《和平曙光》的“照耀”，凡在7月1日至7月31日注册该游戏的玩家，可享受到28元/月的游戏卡玩60天的优惠条件，更多详情请关注：http://gop.tom.com。

第9艺术

“只有最冷酷的人才能生存。每一位英雄都留下了一段传奇……你的传奇会是什么？”

——《魔兽争霸Ⅲ》广告语

“是你操纵她，但是她却控制了你！”

——《古墓丽影》广告语

“计算机游戏被称为‘第九艺术’，我想这应该并非官方的称谓。因为，现今还有不少人对它还大有洪水猛兽似的恐慌。某些言词中冒出一些张冠李戴的描述让人啼笑皆非，而由个别违禁类型的游戏推而广之大呼‘电子海洛因’亦有之，似乎非‘除恶务尽’不可。若果真如此，早在色情暴力影片出现的时候就该全面消灭电影了……”

——《五年一瞬间》刘冶

游戏与时尚 谁令你心动？

由中国生产力学会金融财税研究与开发中心主办，北京宝依格公司承办的“首届中国游戏类软件与时尚数码产品展览会”，于2002年7月19日至21日在北京中国国际贸易中心拉开帷幕。本届展览会的主要展示范围包括软件产品和数码产品两部分。软件产品以游戏类和教育类两部分展示为主，其中中外正版游戏类软件产品、软件产品开发企业、国外产品代理商、知名游戏网站等都将参展。数码产品主要是最新的MP3播放器、MD机、数码相机等产品展示，参加展览的中外企业将把他们最新上市的产品带到展览会优惠销售，现场还将举办邀请观众参与的各种有奖竞赛活动，希望在2002年的暑假给您带来愉快的享受和最新奇的发现。

《魔兽争霸Ⅲ》“为中国玩家争光”基金活动细则出台

随着《魔兽争霸Ⅲ》上市，由奥美举办的“为中国玩家争光”基金活动细则也已正式出台。这次由奥美赞助的Battle.net奖励基金高达5万元人民币，以奖励在Battle.net亚洲服务器中荣登榜首的中国玩家。详情请参看：http://www.aomeisoft.com。

2002年E3最佳游戏评选奖揭晓

2002年度E3最佳游戏评选奖已于近期揭晓，其中《毁灭战士Ⅲ》可谓出尽了风头，一连独得5项大奖，成为了本次展会的最大赢家。游戏评选奖（Game Critics Awards）是E3特有的奖项，本届的各奖项是由将近40位知名的游戏媒体编辑评选产生的，这些媒体包括一些顶尖的杂志、网站、报纸以及电视节目，如：GameSpot、IGNPC等。以下是电脑游戏的获奖名单：

	中文名称	英文名称	制作公司
最佳展示游戏	毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software
最佳电脑游戏	毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software
最佳动作游戏	毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software
最佳角色扮演游戏	无冬之夜	Neverwinter Nights	BioWare
最佳模拟游戏	模拟人生网络版	The Sims Online	Maxis
最佳战略游戏	命令与征服——将军	C&C：Generals	EA Pacific
最佳网络游戏	星球大战星系	Star Wars Galaxies	Sony Online Entertainment
声效表现特别奖	毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software
图像表现特别奖	毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software



北美电脑游戏6月销售排行	
1	侠盗猎车Ⅲ
2	模拟人生——我在休假
3	模拟人生
4	荣誉勋章——联合袭击
5	命运战士Ⅱ——双重螺旋
6	星球大战绝地武士Ⅱ——绝地放逐者
7	动物园大亨
8	地牢围攻
9	上古卷轴Ⅲ——晨风
10	动物园大亨——恐龙篇

神话时代

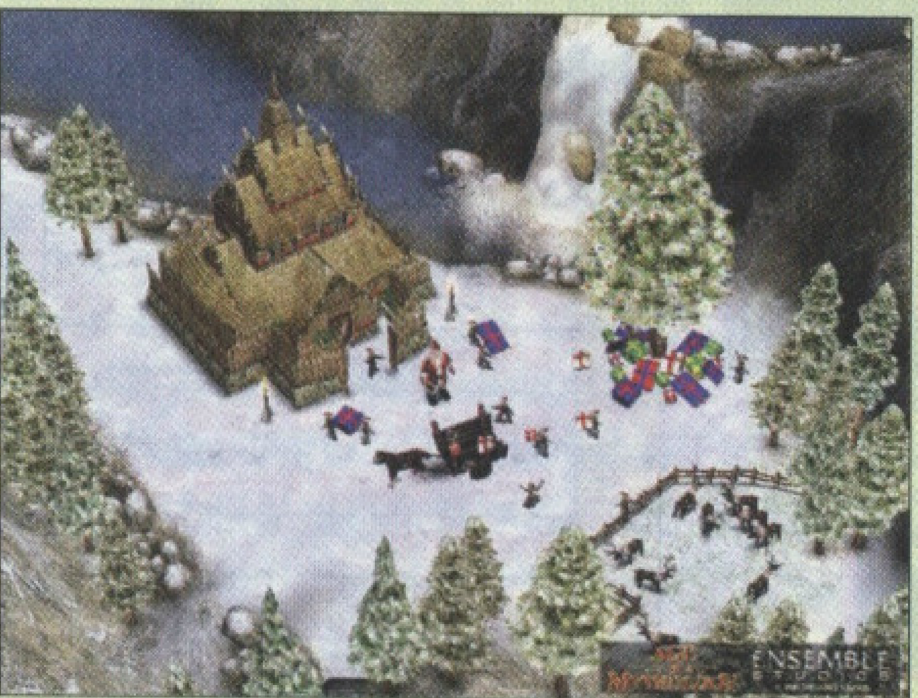
Age of Mythology

■游侠创作室 飞雷









类型	即时策略
制作	Ensemble Studios
发行	Microsoft
预售日期	2002年9月
编辑期待度	♥♥♥♥◗

对于《神话时代》与某游戏作品的关系，ES官方网站已经在辟谣了，到底真相如何，且让我们拭目以待。

《神话时代》一直被说成是《帝国时代》的续作，事实上，《神话时代》除了部分资源、建筑物风格和“帝国”相似外，无论从设计引擎、剧情编排、人物角色等都和前作有很大不同。游戏背景不是真实种族文明进化的内容，而是采用虚拟的神话故事，3个强大的文明为争夺霸权而展开了激烈的争斗。而他们各自的保护神也插一脚，戏越唱越热闹。而玩家你，就是某个文明的神灵，你要带领本族的英雄和军队，用火球、闪电去征服整个世界。

游戏的3D化不仅可以表现出更眩目的爆炸和魔法光影，而作战单位3D化将使其具有更复杂的细节刻画，游戏中的细节刻画甚至还延伸到每个单位的身上，每个单位的不同升级，玩家都可以从中看出，并且同样可以让数百个单位参与激烈的战斗，3D游戏的好处之一就是可从各个方位观察游戏。《神话时代》中还真实模拟出太阳从东方升起、西方落下的自然现象，而阴影将随着太阳移动不断变化，日夜的光线效果也将表现得一览无遗，明亮的白天、暗红的傍晚以及漆黑的夜晚。

游戏中将出现以下3个文明——埃及、希腊和挪威。其中，埃及拥有的主神是：Ra（太阳神赖拉）、Osiris（冥神阿西里斯）和Set（旷野之神塞特）；希腊的主神是：Zeus（宙斯）、Poseidon（波塞冬）和Hades（冥神哈迪斯）；挪威的主神是：Odin（众神之神奥丁）、Thor（雷神托尔）和Loki（邪恶之神罗其）。每位神灵都有不同的特殊能力，信奉不同的神灵将会有不同的玩法，这将影响着游戏不同的发展。因此，玩家第一步就是要充分了解每一位神灵的能力，选择力量强大并且自己喜爱的神灵进入游戏。

英雄不怕出身寒。当一个单位升级到足够等级后，就有机会成为英雄。英雄不仅拥有额外的生命值，而且比普通单位拥有更强的攻击力和防御力。另外，不同的文明英雄也不同，虽然英雄无法再获得经验值，但只有英雄才拥有召唤神灵的强大力量。

游戏中不光要采集食物、黄金、木头等一般资源，还要通过建造神庙的方式积累恩惠。收集到的恩惠可以有3种用途：购买神兽、获得神话改进和获得神的力量。需要注意的是，恩惠的上限值是100，一旦累计满了就要先用掉一部分，不用白不用啊。不同的神庙，购买到的神兽也不相同，它们的特殊能力也会有所区别，在游戏中会出现9种不同的神兽。

《神话时代》中更加强调单人战役，玩家将作为一个英雄开始游戏并完成许多任务。制作者把古代的神话故事编织到一个战役中，让玩家在这个单人战役中体验到游戏所有的文明体系，整个战役天衣无缝地衔接在一起，而常用的任务简报将被游戏中的过场影片所取代。



丁丁历险记

■北京 水瓶·海蜇

TinTin Destination Adventure

类型	动作
制作	Infogrames
发行	天人互动
预售日期	2002年7月
编辑期待度	♥♥♥♥

与《哈利·波特》一样拥有众多的书迷，如今“丁丁迷”们可以在游戏世界里与这个有趣的家伙一起冒险了。

自从1929年，比利时著名作家、漫画家George Remi Herge先生开始进行《丁丁历险记》系列的创作，这20多卷漫画即迅速风靡世界，被译成40多种文字在各国流传，在世界各地都拥有忠实的Fans。如今，游戏制作商又给了玩家一个重温旧梦的机会，让大家亲身体验一把“丁丁的历险旅程”。

此次推出的《丁丁历险记》只选择了原著中几个比较有代表性、独特的作品，如《黑金》（Land of Black Gold）、《黑岛》（The Black Island）、《月球探险》（Explorers on the Moon）、《714班机》（Flight 714）等，并将这几个冒险故事巧妙结合在一起。在这里，“丁丁迷”们不难发现那些漫画中熟悉的场景、人物和故事情节，像大家津津乐道的白雪、阿道克船长、卡尔库鲁斯教授、杜邦兄弟等会陪同玩家一起进行冒险。

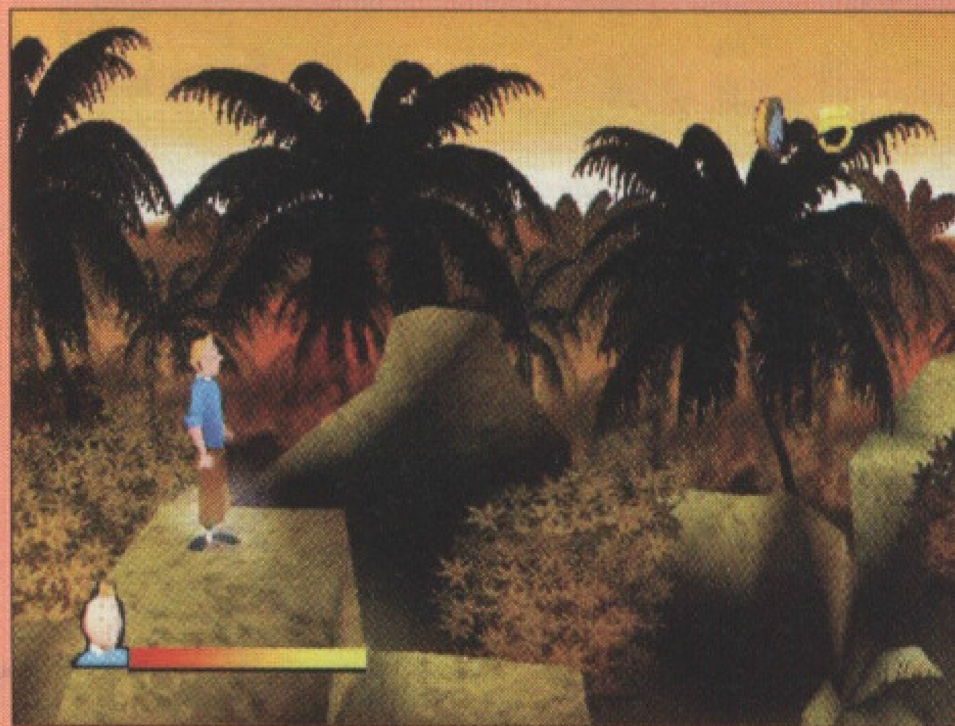
游戏将由五大场景组成：沙漠、丛林、海洋、火山小岛和月球世界。每个场景又会包含数个关卡。玩家将操纵丁丁和可爱的小狗白雪在这些关卡中进行他们的冒险故事，在漫画中出现的那些阻挠丁丁的敌人们自然也会现身在各个关卡里。随着剧情的发展，他们会越来越难对付，给丁丁设下的陷阱也会越来越诡异，稍不小心就会陷入其中，不过相信各位玩家会和聪明且好运的丁丁一样，能够化险为夷顺利完成冒险。

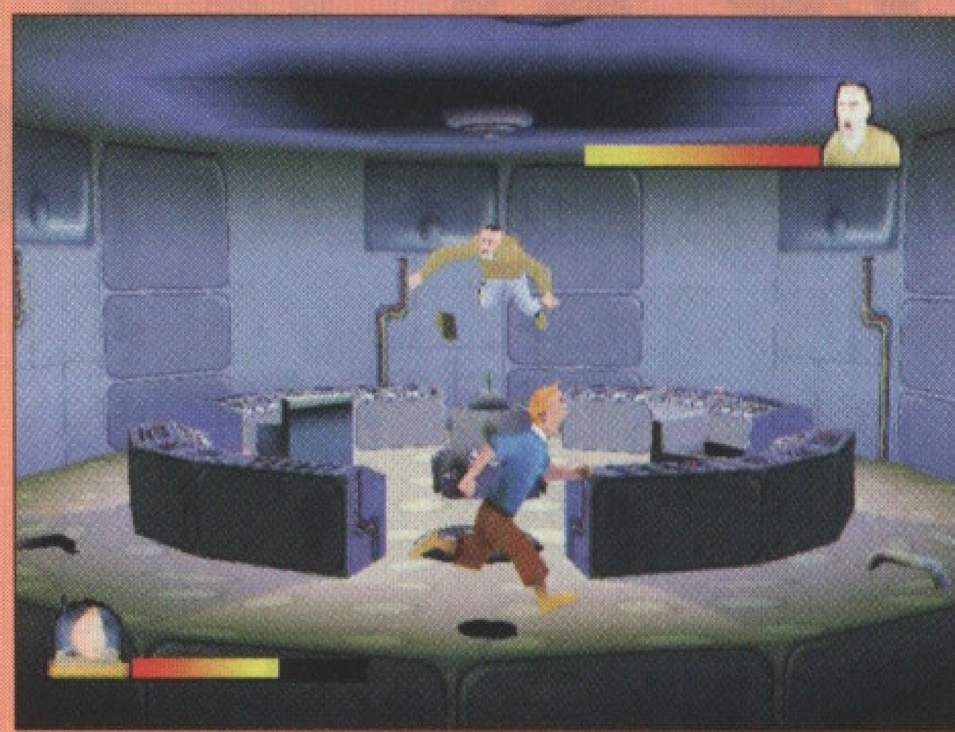
丁丁既是记者又是探险家，整部《丁丁历险记》就是一个又一个惊险曲折的历险故事。丁丁旅游采访于世界各地，从美国西部到非洲原野，从大西洋深海到月球登陆，从东欧王国到东方战场，甚至两次来到我们中国，许多地方都留下了丁丁的足迹。而每当丁丁来到这些地方时，往往就会发生一些特殊的事件，这也是所有记者所梦想的：当大事要发生的时候，我在其间，因此，《丁丁历险记》的文学构思不仅值得称道，更值得借鉴。《丁丁历险记》的艺术魅力也缘于埃尔热高超的绘画技巧，其人物形象鲜活凸现，出神入化，引领读者在一个又一个似幻犹真的境界中徜徉，获得无尽的艺术享受。

在游戏中，不仅仅是丁丁徒步在世界各地历险，还会出现大量的交通工具可供玩家操纵，飞机、汽艇、甚至包括月球车。玩家们在和丁丁一起的历险中可以充分体验各种各样的驾驶乐趣，而动听逼真的背景音乐将会让玩家们更加融入游戏。

《丁丁历险记》是一款3D动作冒险游戏，Infogrames公司声称，游戏中丁丁的动作可与《古墓丽影》的劳拉相媲美，动作灵活而矫健，一些漫画中丁丁固有的幽默动作也原汁原味地再现，你可以亲手做出一些高难度的动作或自成一套华丽的组合技，游戏中一些纯动作性的关卡可是对玩家手指灵敏度的一个大考验哦。在某些游戏关卡中还会出现一些谜题需要玩家解决，相信看过丁丁漫画的玩家会毫不费力地解决掉它们。

游戏的推荐配置是Pentium 233MHz、32MB内存、8MB显存、DirectX 8.0，安装大小在202MB左右。游戏的操作很简洁，方向和两个功能键的配合就可完成大多数动作，是一款轻松且享受的小游戏。







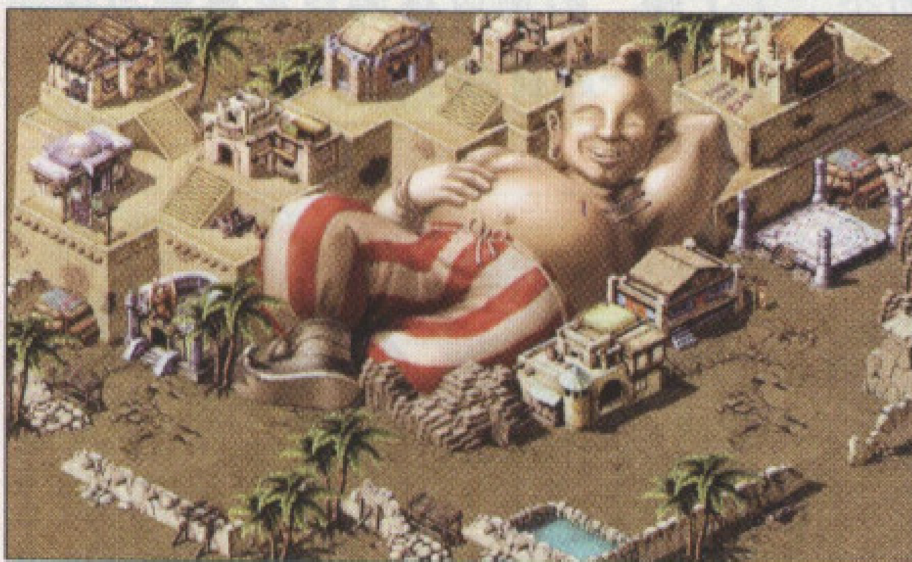
幻灵游侠1.5版



■北京 老游大虾

类型	网络RPG
制作	天晴数码娱乐
发行	智冠科技
预售日期	2002年7月
编辑期待度	♥♥♥♥

游戏将剧情对玩家的限制简化到较低程度，给玩家提供极大的发挥空间。



游戏以充满奇幻色彩的东方大陆为背景，相传在这片古老的大陆上有长生不死的秘方，为此，各色人马纷纷一拥而入，在这里苦苦修炼，希望有一天能够达到天人合一的境界，参透其中的玄妙。这个修炼的过程当然十分艰辛，许多人付出心血却不一定能够修成正果，为此，人们又开始寻找一种叫做“幻灵兽”的特有生物，据说在修炼过程中如果能够借助其天生的奇异力量，能够达到事半功倍的效果，尽快悟出天地间的玄机。这样一来，“幻灵兽”自然成为众矢之的，由此引发出一系列纷争……

玩家在游戏中可选择多种角色，包括帮派之主、武学宗师、侠客、大盗或是骗子，游戏为玩家提供了极高的自由度，令玩家完全融入游戏中去体验现实中不可实现的梦想。

在武功系统的设定上，游戏自创了一个全新理念，除个别初级武功可在NPC身上学到以外，其他高级武功都需要玩家自己去创造，在自创武功的进修过程中，武功招式的名称、类型、附带的特殊效果甚至武功招式的特效动画都完全由玩家自己决定。

《幻灵游侠》还有一个有趣的设计，它为玩家们提供全套的“结婚服务”，而且系统可根据玩家的要求在场地奏乐、散花甚至下雪、放礼花等。最后为了让夫妻之间的感情更加深厚，游戏还为这些爱侣们设置了夫妻任务，只有新婚夫妇才可去完成这个任务，完成任务后将可获得丰厚的奖品。

在战斗机制上，游戏将战斗中的回合制与即时制完美结合。即时作战机制增设了PK的设置，只有去申请PK执照进入江湖以后才可进行PK，对新玩家有效地进行了保护。

我为歌狂 夏日彩虹

■北京 水瓶·海蜇

类型	养成
制作	育碧软件
发行	育碧软件
预售日期	2002年7月
编辑期待度	♥♥♥♥

有惊无险的旅程以轻松幽默的方法来展现，不禁让我想到在炎热的夏季喝上一口雪碧——给人一种清爽的感觉。

游戏改编自动画片《我为歌狂》，不过故事情节已经脱离原著，可以算是《我为歌狂》中冒险旅程的一个延续。

主人公叶峰和一群热爱音乐的人为了参加一年一度的音乐比赛而来到海南岛采风，寻找创作灵感。当他们驾船出游时却不幸遇到风暴，迷失于汪洋大海之中的一个无名小岛上。没想到叶峰等人的到来，竟然带来了上古的原始魔法封印，这下子连当地的居民也遇到了麻烦。

游戏中保留了动画片中完美的音乐效果，并根据《夏日彩虹》剧情的变化对音乐进行了相应的调整。在游戏中，每个人物都有着自己富有个性的对白，全部由中央艺术学院的专业配音演员进行全程配音。

《夏日彩虹》中提供两种模式，分别是冒险模式和战斗模式。当然，冒险模式将占据游戏中的大部分时间，玩家可通过多种途径来获得推动剧情发展的线索。在冒险过程中，主人公叶峰不免要与几位漂亮的MM进行交流，在共患难的过程中去发现自己的真爱。每位MM的个性也截然不同，想要与她们亲近一定要掌握她们不同的特点，作出不同的回答和选择，当玩家和某位女性角色的情感指数达到一定程度时，就会在每章结束时的战斗模式中得到附加值，而且还有可能在战斗中出现强劲的情侣合击技哦。



汉朝与罗马

晶合实验室 冰雪之狐

类型	即时战略
制作	软星科技
发行	寰宇之星
系统配置	Pentium Ⅱ 500、128MB、Windows 9X/2000
编辑推荐度	

《汉朝与罗马》是寰宇之星公司暑期推向市场的强档作品之一，虽然时候未到，但气势逼人的片头动画已吸引了不少玩家。考虑到制作者大宇资讯的实力和光荣历史，虽然这是大宇第一次制作即时战略类游戏，而且有《魔兽争霸Ⅲ》这样光辉的RTS大作在前，玩家们也还是对传说中的汉代和古罗马名将寄予厚望，不知二者的碰撞能擦出什么火花。

玩家在游戏中可分别选择汉朝和罗马中的一方进行。进入游戏，就可以看到两名汉军与罗马兵团武士对峙的肖像，这就到了选择战争路线的决策时刻。据历史记载，汉朝的确和罗马有过接触，张骞出使西域时，曾向西方派出使者甘英，据说到达了"大秦（罗马）"。而双方的唯一一次军事交流，则是汉朝与突厥的战争中，有可能存在来自罗马的一个雇佣兵团，这个雇佣兵团被汉军击溃后的去向，曾经是前段时间史学界和新闻界追寻的话题之一。因此，汉朝与罗马的交战，也不能完全说是空穴来风。

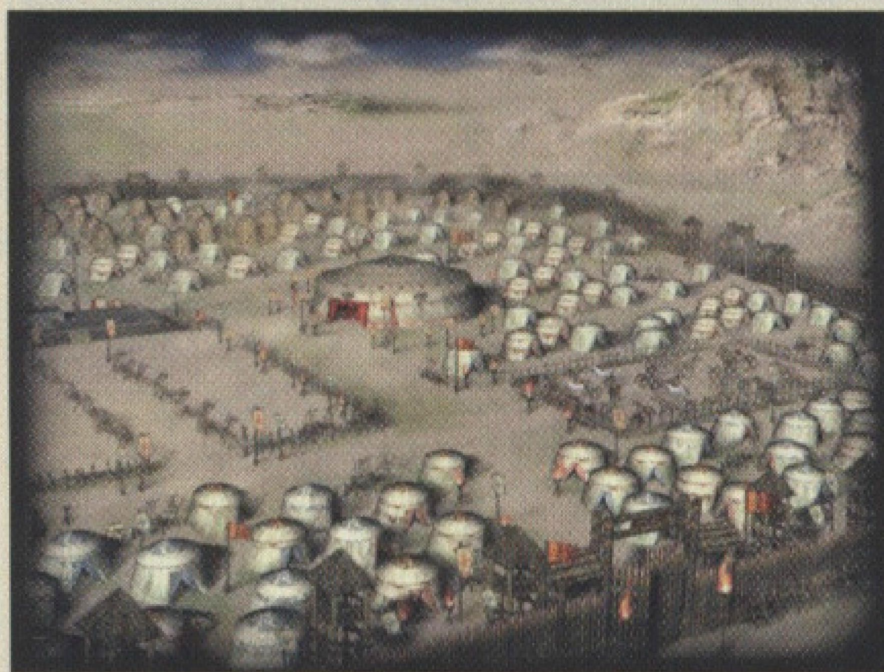
这次测试的是6月初制作的版本，而且是繁体版，只提供了剧情模式中汉朝方和罗马方的几个战役，没有看到RTS类游戏中重要的多人连线模式。游戏中，玩家可选择作为任何一方的将领进行游戏，不过即使是选定了作战方，也有机会在游戏战役的过场中了解对方决策者的战争决策和态度，从两个方面认识战争的进程。这一点在以往的RTS游戏中不多见，显得比较有味道。

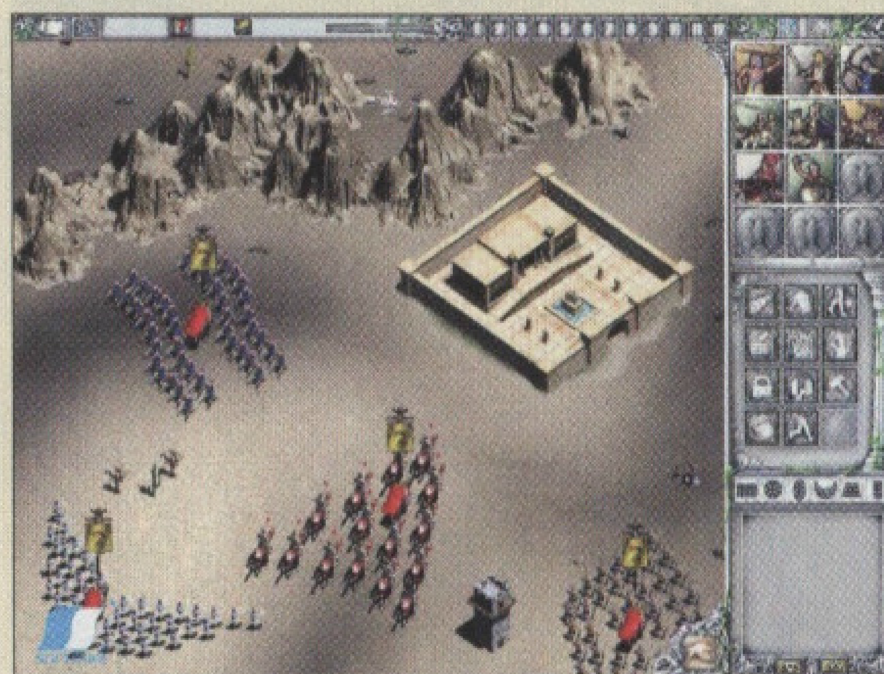
与其他传统的RTS类游戏相比，《汉朝与罗马》的最大特点是不用考虑生产，只要有钱，任何兵种的士兵要多少就有多少，无需耗费时间积攒兵力。游戏中的兵种包括著名的罗马步兵方阵、匈奴骑兵、汉朝连弩手、高丽步兵、安息骑射手以及驱使野兽作战的西南民族虎豹兵等，而最吸引笔者的就是"飞将军"李广建立的汉军铁骑了。资源的限制则体现在募兵的费用和出征的粮草上，非常简单。即使是新手，按照自己的意愿招募调配兵力的时间也不会很久，老鸟则可能1分钟都用不了，精力可以完全投入到战斗的操作中去。从这个角度看，兵力调配部署的模式有些类似光荣的"三国"、"太阁"系列，特别是在领军英雄的选择上，很容易让人想起《三国志》系列中领军出征时的情景："末将在，得令！"呵呵。

说到领军英雄，游戏中可使用众多当时的传奇名将。虽然敌对双方是汉朝和罗马，但涵盖了汉朝、罗马、高丽、匈奴、安息、埃及、高卢、迦太基等十余个民族，因此各民族的名将都有可能领着自己民族的特色兵种出现在战场。最受玩家瞩目的应该还是李广、李陵、班超、卫青、霍去病、恺撒、屋大维、西皮阿、汉尼拔、苏列纳等传奇人物。这些人物都有其特殊的属性，主要体现在步兵、骑兵、车兵、射手4个兵种的统帅能力上，从而影响战斗中兵种的移动力、速度、士气、攻防等素质。这有些像笔者钟爱的《英雄无敌》系列游戏。联系到最近《魔兽争霸》之类的RTS类游戏的变化，看来游戏中突出战斗单位的个性特点已成为游戏渲染的重点之一。不过英雄属性的设定并不是让人很舒心，比如著名的"飞将军"

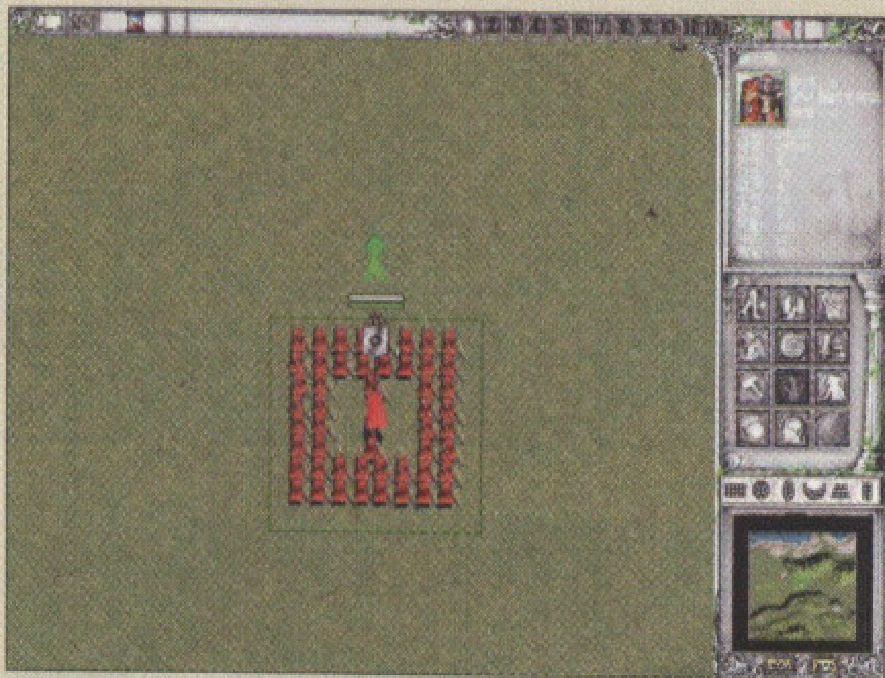


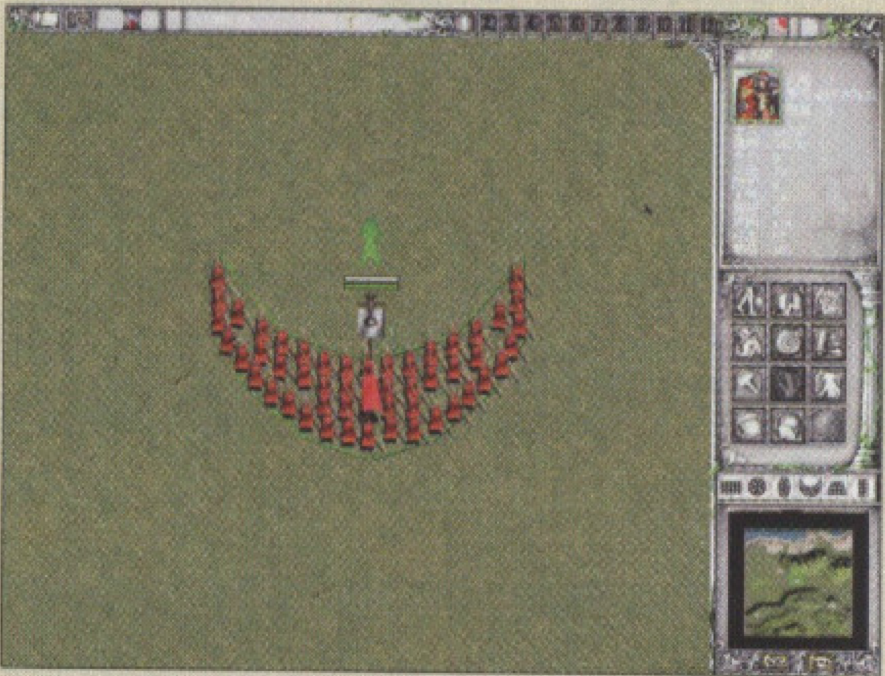
选择战争路线。


汉军营地一览。


"混成旅"准备进城。


各种阵列的部队。


霍去病指挥的长戈兵方阵。


半月阵通常是射手的阵型。


野外大混战。


草原决战，小心火箭兵。


两军对垒在水边，赤壁？

李广，竟然以车战的能力最高，每次最好都带战车出征。联系到他头像上苍苍的白发，让人不禁有“廉颇老矣”的感觉。

战役开始后，笔者仔细观察了战斗系统和操作系统的特点。游戏采用鼠标和键盘混合的形式，有非常多的快捷键设置，可以用1、2、3等数字键快速切换部队，用F1、F2等键切换部队的阵型。此外，鼠标和键盘混合进行的微操作非常重要，如Shift+鼠标右键快速转换行进方向等。相信“星际”的高手会对此进行孜孜不倦的研究。外观非常显眼的部队阵型是《汉朝与罗马》的一个重要特点。这里的阵型对战斗有决定性的作用，一旦队伍被打散，再强力的兵种也会失去战斗力。而且不同的兵种、不同的行军状态和地形，面对不同的敌人，都需要采用相应的阵型。游戏里有方阵、圆阵、雁行阵，锥形阵、楔形阵、行军阵等十几种阵形，并且东方兵团和西方兵团使用的阵形也有区别。作战阵形的特点是移动起来速度慢，部队疲劳度容易升高，但却拥有强大无比的阵形作战效果。阵形加权效果主要和阵形的完整度以及阵形的不同角度有关。完整度愈高则加权效果的作用愈大。阵形加权效果根据阵形的不同角度而有差异，大体上加权效果由大到小依次为阵形的正面、侧面和背面。攻击只有阵型的正面面对敌人时才可以进行，而背面就相当于阵形的命门，笔者曾经用一个6 000人的汉军铁骑锥型阵冲散3个敌军万人步兵方阵，战果辉煌。这些都是阵形效果的体现。游戏中阵形加权对部队的视野、攻击、防御、打击范围等都有较大程度的影响，并且不同兵种使用相同阵形的效果也有差别，例如步兵部队使用方阵或圆阵、弓箭部队使用雁行阵都会对敌方造成较大伤害。各个将领还可以采用不同的计策如混乱、缓行、火攻等攻击敌人，加强战斗效果。此外，地形、天气的影响也是战斗中不可忽视的一个要素。笔者就曾经在晴朗天气下，草原战斗中使用火箭兵攻击敌人而取得了巨大战果，而后在雪地上则一败涂地。战争的胜负取决于多方面，“死生之道，不可不察”啊。

《汉朝与罗马》的场景采用俯视视角，高度固定，不能切换伸缩，因而有些缺乏深远的感觉。画面较细腻，人物和兵种的特征都比较清晰。玩家可以根据机器的设置采取二维和三维两套完全不同的显示模式，但拥有3D加速卡的玩家能充分感受到三维场景下的透视效果。游戏的光影效果非常好，现场感比较强，视野的变化、地形的变化、天气的变化都可以非常完美体现出来。看着天空飘动的朵朵白云和部队冲锋时扬起的漫天沙尘，让人觉得自己就是战场上指挥千军万马的威武将军。

毕竟是第一次玩这个游戏，笔者的征战历程最终还是没能圆满完成。但从操作的感觉来看，这是一个针对中高层次战略玩家的RTS游戏，拥有一套新颖的部队操控模式，还需要玩家对战局发展有敏锐的洞察力。例如部队的平移、阵形方向的调整、阵形变换、攻击模式的选择以及各种微操作，对于RTS的新手来说都需要耗费较长时间适应。

金无足赤，《汉朝与罗马》也有一些明显的不足之处，例如人物与地形景物的比例不甚合理，骑兵比树还高。水波缺乏动态效果，与云朵的飘渺形成对比。此外部队相遇时避让解决得不好，互相的遮盖较明显，可以看到步兵在战车中忽隐忽现，而在大部队野外混战时，这个问题表现得更加明显，显得非常混乱，不容易进行微操作。此外对于部队行动力、士气的即时体现说明不够，经常是看到一支部队开始溃逃才发现士气已经为0。这些都是有待解决的问题。

瑕不掩瑜，尽管有不少问题，《汉朝与罗马》还是一款优秀的国产RTS游戏，借鉴了多种战争游戏的特点，可以让玩家充分地享受领军战斗的快乐。本次测试遇到的问题估计在随后的工作中应该能得到有效的改善。相信简体版正式上市时，一定会让玩家体会到真正的快乐。

“金庸群侠”“武林群侠”——再看三国群侠传





总评 85





在游戏制作中坚持可玩性第一的风格，并独创了技能装载系统设计，喜欢“群侠传”系列的玩家可以在本作中找到丰富的乐趣。



游戏中存在一些Bug，在场景设计上比以前也略有缩水。

制作	东方演算
发行	智冠科技
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■□

■云南 善良的大灰狼

提起东方演算这个名字，或许有人感到陌生，但如果说起河洛工作室，说起《金庸群侠传》、《武林群侠传》，那么相信没有几个玩家会不知道。在武侠游戏泛滥的今天，能够仅凭游戏制作公司的旗号就引来万千游戏玩家期待和疯狂追随的，除了大宇的狂徒、DOMO小组外，当数今天要说的东方演算了。作为河洛工作室的后身，2001年《武林群侠传》的巨大成功，使新公司东方演算名声远扬的同时，也让“群侠传”由一款游戏成功变为了一个系列，时隔不久，东方演算宣布开发“群侠传”系列第三部作品——《三国群侠传》。一边是长盛不衰的三国题材，一边是最热最火的武侠RPG游戏，两者的结合将能演绎出怎样的精彩，距离开发消息发布大半年之后，我们终于迎来了与《三国群侠传》的亲密接触。

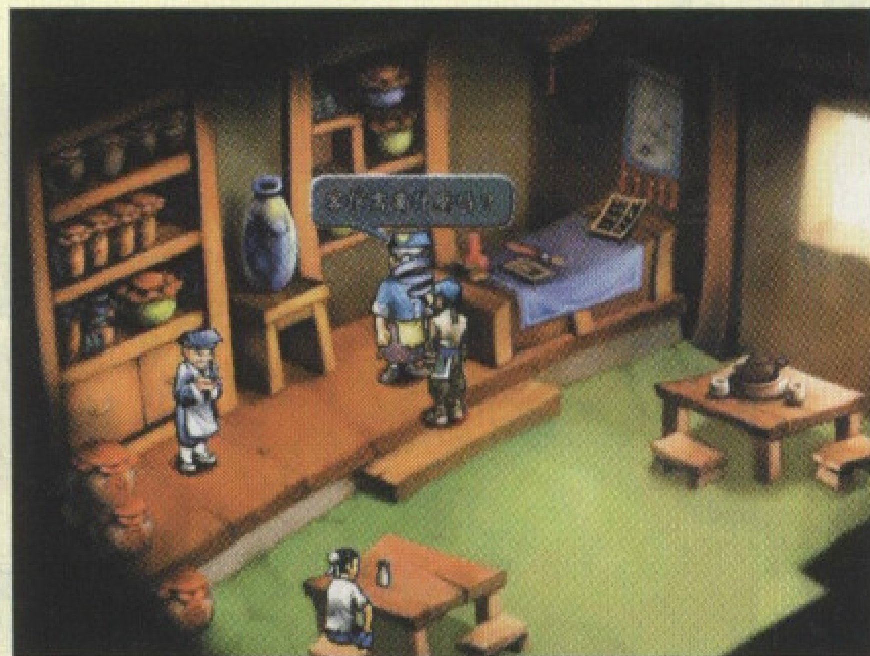
当三国进入崩盘年代

——找！找！找！《金庸群侠传》创造的找人系统仍然是主旋律

不知从何时起，扰乱时空、颠倒历史成为最受武侠游戏设计者欢迎的设计手法之一，从最早的《轩辕战记》、《金庸群侠传》，到最近的《寻秦记》、《龙狼传》，玩家无不是偶得奇遇，从一个现代少年变为古代侠客，而游戏的目标也只有一个，那就是回家，返回现代时空。于是围绕着这个目标，一连串现代人的古代冒险也就开始了。承袭了当年《金庸群侠传》的创意，《三国群侠传》中玩家被神秘力量带入了历史颠倒的三国时代，为恢复秩序开始此趟冒险之旅。与众不同的是，这次找人成为游戏的主题。游戏中的三国世界，由于神仙的错误施法，让本该履行天下统一大业的三国群英们流离失散于民间。为了恢复三国世界的本来面貌，玩家必须一个个地将失散的武将找回，以换取返回现代世界的机会。借用三国游戏中一向必不可缺的大沙盘地图，玩家必须在不同的城市间来回奔走，以推动游戏任务的进行。因此如果玩家之前玩过《金庸群侠传》，会发现当年那种自由行动的单机MUD感觉又回来了。既然是找人大搜查，武将们又分布在各地，而游戏中也没有强调时间概念，因此玩家可以自由地选择任意城市开始任务。如此设计本来无可挑剔，甚至是非常精妙，但令人稍觉遗憾的是，不知出于怎样的考虑，精妙的设计在游戏中并没有获得相应的体现。游戏中玩家告别仙人，在英雄台领到“魏、吴、蜀三国封将录”后，就可以自由行动了。虽然行动是自由的，地图上的大小城池也是全面开放的，但有的地方却不能去，如北平城、南蛮部落等，玩家一进入后马上就会触发战斗剧情，而剧情的结果就是1等级的玩家VS魔王级的NPC，如此实力悬殊的战斗，其下场自然是马上GAME OVER。或许有人说，既然如此，那就不要去这些地方，但问题是，游戏既然已开放了全部场景，那么玩家随意进入也就无可厚非；而既然进入是无可厚非的，那么刚让人家进入就将其打出游戏，不免让人对游戏的自由度大为怀疑。所以尽管当年的《金庸群侠传》同样采用了开放式地图冒险，但在玩家还不够资格触发剧情的前提下采用了NPC不在家或大门被锁等设计，这要远比直接将人K死重来好得多。



游戏的动画开场并不出色，幸好三国群侠传的卖点并不在此。

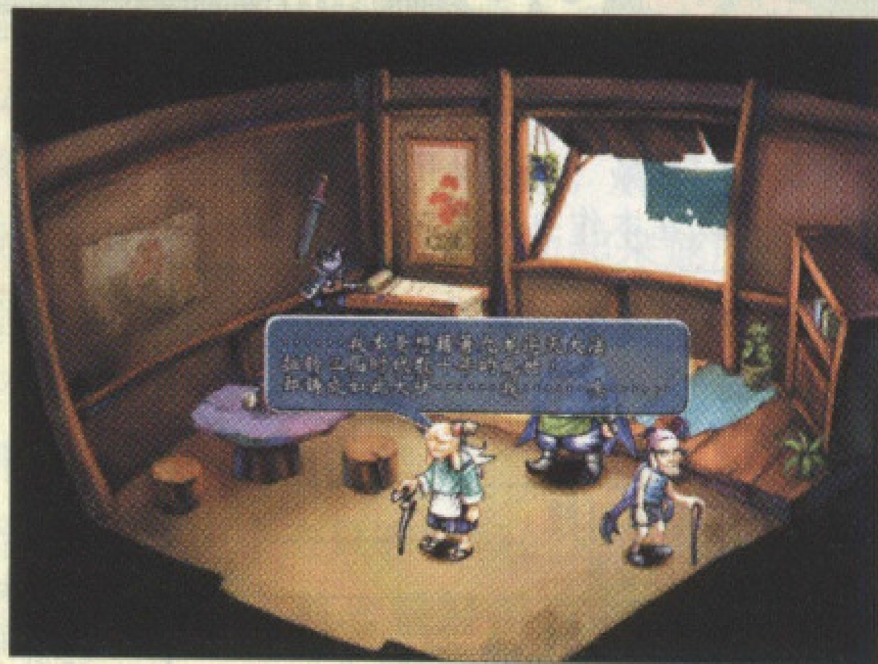


改用对话气泡后节省了界面空间，但是字体颜色偏暗，给人感觉并不是很好。

技能升级系统的阳光与阴影

——独创的技能系统是以前的“群侠传”所不具备的

大凡武侠RPG游戏都免不了要打打杀杀，而玩家也藉用这种打打杀杀，不断升级自己的人物，获得更高强的武功，推动剧情发展，完成游戏。因此，怎样练功升级一直都是玩家对武侠游戏最为关心的话题。《三国群侠传》中一改以前游戏中靠经验值直接升级的设定，玩家的等级和武功提升分为两部分进行，每场战斗胜利后，玩家将同时获得经验值点数和技能点数，前者累计入经验值系统，达到一定程度后就实现等级提升，后者则可以不断累积换取对应的技能。游戏中根据人物的不同，可供学习的技能也大不相同，从十余种到上百种不等，如此之多的技能，自然不可能全部学完，因此玩家必须考虑人物的发展特性，然后选择对应技能进行修练。与此同时，游戏还加入了一个技能装载系统，学会的技能并不能直接使用，必须先进行装载，战斗中才会出现可使用的选择。而不巧的是，技能装载的栏位是有限的，因此在众多的技能中如何选择搭配出令自己满意而又实用的技能组合，并不是一件容易的事。该游戏的技能系统上由于采用了类似《暗黑破坏神》的技能升级树而令游戏具有长久的生命力。游戏里除了上面所说的普通技能外，还有很多特殊隐藏的武功招式需要玩家满足一定条件后才能学到。两者一相结合，不打翻游戏三四次就想一览全部武功技能的精妙，基本上是不可能的。



开场的剧情交待过于漫长，又不能跳过，会让一些玩家感到厌烦。

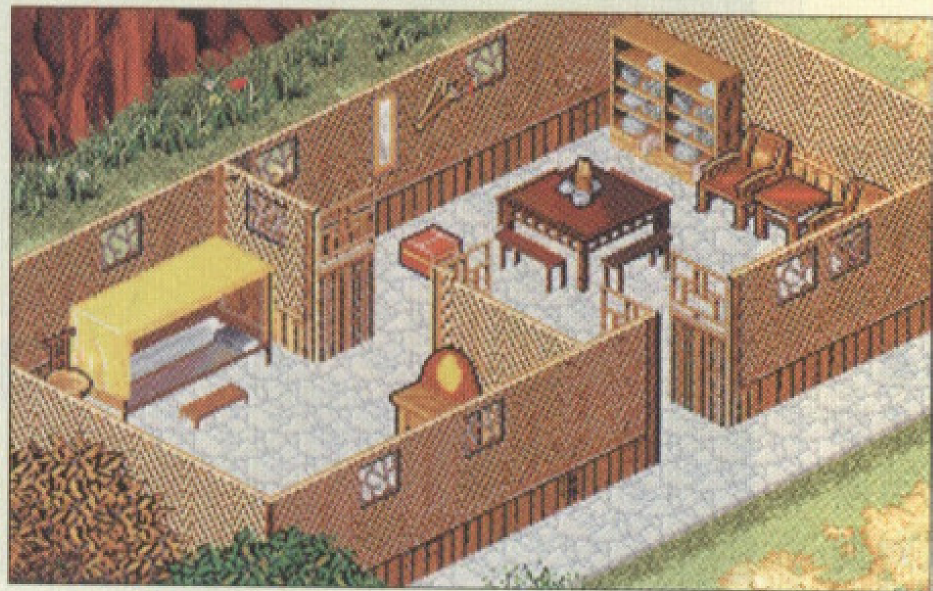
在技能系统上，虽然由于本游戏借鉴和学习了《暗黑破坏神》的一般技能升级树而具有了非同一般的魅力，但是游戏的场景任务并不足以提供更多技能可施展的舞台。也许是不想让游戏的难度变得太高，因此技能系统设计虽然新颖精妙耐玩，但游戏制作小组并没有将其深入，而是浅尝辄止。大部分技能最高只有2级，少数能够修练到3级。在属性效果的提升上也不能让人很满意，与对应修练所要花费的技能点不等值，这或许算不上什么大问题。但如此的问题却让本作仅能停留在热门一列，而很难归入长盛长存的经典之系，不能不说是一种遗憾。前面已经说到，游戏中加入了技能装载系统，技能要装载后才能在战斗中使用，但游戏说明书中却看不到对应的说明，加上连战斗中使用物品和逃跑也被并入技能一列需要修练才能掌握装载，因此如果玩家颇为大意，很快会发现寸步难行，战斗中不能使用道具，又不能逃跑，打又打不过，只有死路一条。虽不敢肯定是否真会有人因此退出游戏，但作为一种新颖的设定，给游戏者足够的指导和明示相信会更好。



游戏依然采用了金庸群侠传中大地图套小地图场景的设计。

Q版大头与游戏任务

——延续“群侠传”系列以游戏性为主的风格，但某些细节上有缩水



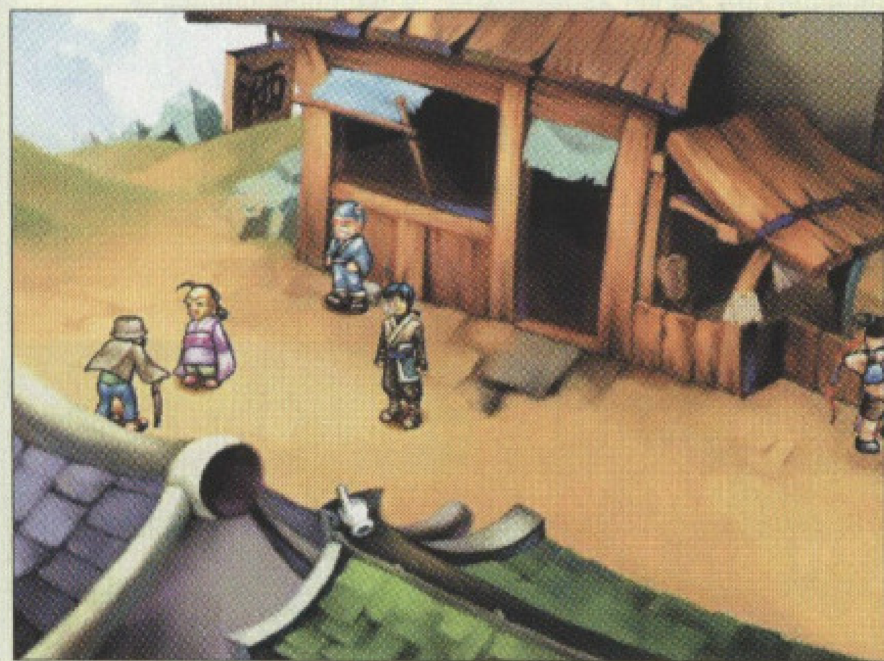
现在看《金庸群侠传》，虽然画面简陋，但是它却奠定了这个系列的基础。

采用了《武林群侠传》的游戏引擎，《三国群侠传》中依然以可爱搞笑斗趣的Q版人物形象作为游戏的主要卖点，虽然和那些以逼真精细为主打的写实游戏相比，本作给人以卡通之感，但正是凭着卡通之风，很多原先对武侠游戏没啥兴趣的人，也会忍不住来玩上一把。和前作游戏不同，《三国群侠传》中用对话气泡取代了原先的专用对话框，由于没有了对话框，人物对话时头像也就不再显示，加之对话气泡中字体颜色明显偏暗，感觉不是很好。武侠游戏的一大乐趣就在于进入别人屋前房后，翻箱倒柜找寻宝物，它虽然继承了《武林群侠传》的设计，但却不尽理想。问题之一，整个游戏虽然号称开放的三国世界，但可供进入的城池数目相比当年的《金庸群侠传》缩水不少，玩家不需要地图也可以全部走完。更为夸张的是，不管是长安这样的大城，还是新野这样的小城，整个城市竟然仅仅提供不超过3幅场景，能够进入的民居建筑更是少之又少。而且不知

是否为了赶工，部分明明开了门的民居竟然不提供进入。和数量极少的地图场景一样，游戏中的NPC数量也大为缩减，大部分城市的NPC为一模一样的克隆人不说，表情小动作也呆板无味，除了极少数会走动一下之外，其他的都是定定地站着不动，相比去年大放异彩的《武林群侠传》应该说是退步了。问题之二，它的核心在于找回失散在各地武将，由于各位武将生性脾气大不相同，因此玩家必须准备不同的道具将他们召回，但这些道具不仅隐藏很深，而且非常分散，玩家稍不注意就会错过。加上游戏中没有明显的宝物提示，因此每进一个场景，玩家都必须用鼠标将场景全部探一遍，麻烦不说，而且还非常容易遗漏。更可怕的是有的道具必须凑足60多个才算成功，想想就让人眼晕，配合东方演算最擅长的琴、棋、书、画等才艺知识、小游戏的加入，没有攻略的帮助就想顺利完成游戏，那是难上加难。


对比画面而言，去年的《武林群侠传》更多了一分清新。

《三国群侠传》中采用了明雷+暗雷的战斗设计，在大地图行走时会随机触发暗雷进行战斗，在城市中则是明雷进行战斗。战斗依然采用了前作中的棋盘式回合战斗，配合新加入的一个时序系统，因此玩家可以对照战斗的时序，制定不同的行动策略。除此之外，随着玩家等级的提升、剧情的触发，还可以利用特殊道具和使用召唤术召唤野兽进行战斗。虽然战斗的声光效果场面相比现今的武侠游戏已算不上什么，但由于有丰富的战斗内容作为支持，因此战斗起来还是非常有趣。只是在大部分时间里，由于出场敌人实在太强，如果你不想修改游戏的话，那么“逃跑”相信会是你用得最多的技能。采用了《武林群侠传》一样的引擎系统，游戏中玩家也就同样具有了仁德、勇气、智慧等属性，加上游戏中的任务都提供了不同的完成选择，因此玩家的不同选择会对人物的发展大有影响，而这些又直接影响到当武将完成召回后，玩家选择与之组队时他的态度与表现以及不同的游戏结局，让游戏变得非常耐玩。美女佳人，君子好逑，武侠游戏一向少不了用爱情作文章，但它重新回归了《金庸群侠传》的设定，有意淡化了爱情问题，所以在游戏中虽然可以通过完成任务、组成团队的方式与美人同游战斗，但想在游戏的最后和《武林群侠传》一样，捎带回家去一个，可不是那么简单。


游戏中的NPC都有着可爱搞笑的卡通造型。

Bug仍然是游戏最主要的瑕疵


战斗采用了传统的回合制战棋模式，虽然简单却很有乐趣。


看见在角落里卖包子的关公了吗？种种离奇的安排让人有大话三国之感。

武侠游戏越出越多，Bug问题也越来越让人头疼，《三国群侠传》也毫无例外地未能改变这个缺陷。给游戏中的人物取名，一向是“群侠传”游戏的特色之一，但和往常一样，笔者明明买的是简体中文版，可游戏中却无法给自己的人物取名，虽然时隔不久，游戏公司已经发布了对应简体中文版的取名补丁，但这时游戏已进行大半，为了一个名字掉头重来，相信没有人会愿意吧。如果说取名的问题只是转码过程中的一个遗漏，那么在游戏中经常发生的战斗死机、退出、任务线索突然中断则只能是确确实实的Bug。到本文完成时，已被玩家发现的游戏Bug超过了20个，虽然东方演算都及时推出补丁进行修正，但这终究令玩家对游戏良好的印象大打折扣。

作为“群侠传”系列的第三款作品，《三国群侠传》再度将游戏风格回复到了当年《金庸群侠传》之路，游戏中高自由度的任务设计，配合生动可爱搞笑的卡通人物造形，以及丰富多采的小游戏、隐藏任务结局都让它成为时下最值得一玩的武侠RPG游戏。但让人略感遗憾的是，或许是出于开发时间的短暂，因此游戏的长度、深度比以前的《金庸群侠传》、《武林群侠传》逊色。而Bug问题更为严重一些，这也让这款游戏很难成为真正的经典，但无论怎样，东方演算公司的实力和魅力仍然让人对他们的下一款游戏充满期待，我已经在盼望《三国群侠传2》的到来了，你呢？ P



谈《突袭Ⅱ》的特点与改进

更复杂=更好玩？

■贵州 yago

来自德国的CDV公司自从以他们的《突袭》（Sudden Strike）一鸣惊人后，又连续不断推出其资料片《永远的突袭》，虽然这款资料片的表现非常出色，但更多玩家的眼光却牢牢盯住了于5月31日抢先上市的《突袭Ⅱ》德文版。自从体验过一代的乐趣之后，笔者便把这款作品列入硬盘中必备游戏的名单，《永远的突袭》附带的任务编辑器更是引发了网上众多玩家自创地图的热潮，长时间的接触使笔者对这款游戏可以说是了如指掌。拿到《突袭Ⅱ》德文版后立刻迫不及待地体验了一番，有很多感受希望能与同道交流。

SUDDEN STRIKE Ⅱ

总评 87



😊	更多的游戏难度适合各种玩家上手，延续了本系列一贯的真实性，许多新的设计也能让本系列的老玩家感到满意。
☹	复杂的操作会对刚接触本游戏的玩家形成障碍，而且游戏中也存在一些Bug。
制作	Fireglow
发行	CDV
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	德文
环境	Win9x/Me/2000
画面	■■■■■■■■■
音响	■■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■□
剧情	■■■■■■■■

《突袭Ⅱ》与一代相比有很多变化，但总的可以归结为一句话：更加复杂。

在力量对比方面，《突袭Ⅱ》中出现了5个国家：德国、俄罗斯、英国、美国和日本，各国战斗单位仍然按照真实的历史资料设计，新增单位大约有50来种，比较引人注目的有铁道列车和海上战舰等，不同国家的对等兵种各具明显特色，不再是仅仅换个名字就行了。新出现的海上和空中运输工具一改前作仅限地面战争的设定，陆海空三方的协同作战需要更高明更接近真实的指挥才能，本作中运载空降兵的飞机可直接由玩家控制，只要保证飞机安全，随时可以返回机场多次搭载步兵空投到敌人后方。各种交通工具需要驾驶员才能启动，而且很多主战坦克也能搭载步兵，更让一些玩家感兴趣的是，在单人任务中，胜利后存活的部队将可带到下一关中，而且经验值不变，不过当部队数量日趋增多后，玩家难免会有手忙脚乱的感觉。

在实际战斗中，最明显的变化是坦克和装甲车不再像一代中那么脆弱，45毫米口径的小野战炮几次连射就能让虎式坦克瘫痪，大部分时候你必须集中多门火炮齐射才能将一辆坦克打瘫。如果只有一门小炮，你就等着看对方坦克冲到面前来痛宰己方炮兵吧！地雷这个一代中重要的战术武器到了二代也有所变化，步枪兵取消了埋雷功能，负责治疗的医护兵居然可以兼职干这个，而且一名医护兵可携带数十枚地雷，一个人就能布出一片雷区！不过根据CDV的官方解释，二代中的地雷分有不同种类，有些似乎还可以用来对付步兵。经过琢磨，笔者发现医护兵的地雷是反坦克地雷，有一种叫Pionier（德语：即侦察兵）的步兵既可以埋设反坦克地雷也能埋防步兵地雷，最绝的是他还可安装定时炸弹，就像埋地雷一样放在指定地点，经过一段时间后会自动爆炸。威力强大的铁道列车不但拥有强大的火炮还具备防空作战能力，这个多面手甚至能借助铁道线快速运送步兵和坦克，它的弱点是必须借助铁路系统运作，但如果铁路损毁可以派工兵抢修恢复。《永远的突袭》中将军可借助望远镜看到远处的设定也被很好继承下来，《突袭Ⅱ》中所有的军官都有望远镜，不过普通军官的望远镜只能



作战中也要灵活地运用地形来掩护自己。



航空部队在游戏中扮演了重要角色。



士兵在巨舰的炮火掩护下进行登陆。

看到比步兵远一点的距离，将军使用的望远镜就比他们强多了。

在游戏功能设定方面，画面分辨率没有变化，仍然支持640×480、800×600、1024×768三种解析度，不过游戏难度也变成4个等级。多人模式中当玩家们联机大战时，另外一些玩家还能以观看者的身份加入到游戏中纵览全局。对于那些在一代中就已经哀叹操作过于复杂的朋友，二代完全算得上是残酷的折磨，键盘操作热键差不多全换了，紧张的战斗中常常会因为习惯按错键，不过相信这个问题会随着时间的推移逐步得到改善。实在无法容忍的朋友可以在游戏目录中寻找一个叫Key.map的文件，用文本编辑器打开它，然后把里面文本格式的键位设定修改成自己熟悉的，二代操作键位比一代多出不少，例如能让步兵匍匐前进的B键，这个键既可以让坦克车手在驾驶时把头伸出炮塔外以扩展视野，也能让建筑物内的步兵爬到楼顶看得更远。《突袭Ⅱ》中有个很有争议的键：X，这个键可以让较快的装甲部队和步兵保持同样速度挺进，制作者们的这个设定本来是很好的创意，但在游戏中却出了点问题，玩家以X键命令整支部队匀速前进，当遭到敌人攻击时队伍中居然无人还击！即使敌人已经在射程中己方部队也依旧“默默赶路”，这不能不说是游戏的一个大Bug，希望CDV公司能尽快推出相应补丁。


铁道列车能够借助铁道线快速运送士兵和坦克。

SUDDEN STRIKE II

由于兵种和战斗细节的改进，《突袭Ⅱ》中的战争艺术也发生了巨大的变化。一代中行之有效的军官侦察再加远程火炮轰击的偷摸战术不再吃香，首先步兵在战火中显得非常脆弱，往往一发子弹就能夺去可怜小兵的性命，更别说炮弹的爆炸了，加上防步兵地雷的出现，步兵的黄金时代已经宣告结束；其次远程火炮的准头大大下降，炮手经验值再高也很难在远距离命中目标，只有增加火炮数量实施面积杀伤才能体现远程火炮的威力，但这也增加了后勤补给的压力，不到大规模的正式进攻前不宜浪费宝贵的弹药资源；二代中各种建筑物及防御工事的耐久度相当高，面对龟缩在坚固堡垒中防守的敌人，重炮在短时间内恐怕也无计可施。攻防战斗的节奏放慢并不意味着这个游戏强调防御抑制进攻，进攻方的装甲部队也不那么容易被摧毁，攻方坦克即便陷入守方密集火力的笼罩中也需要较长时间才会瘫痪，转个身逃跑什么的完全来得及，当然如果以多门大口径火炮从侧面狠揍轻型坦克那就没什么好说的了。制作者的本意是希望玩家不至于在短短几场战斗中葬送全部身家，如此一来后勤补给的重要性在二代中更显突出，只要保证足够的补给力量，一线装甲部队纵然受创也可尽快修复，战争的天平将倾斜于拥有更多补给车和有利地势的一方。


飞机喷出均匀的尾气，图像上的表现十分精细。

经历了一代的无法直接控制，航空部队在《突袭Ⅱ》的战斗中扮演了重要角色，与补给车搭建浮桥从敌人战线侧翼偷袭相比，空投在速度和突然性上都具有无可比拟的优越性，成功空投后由步兵夺取敌人装备稳固战线再图跃进，这就是当年由麦克阿瑟在太平洋战场上首创的蛙跳战术。这种战术可有效渗入对方防御区内，将原先一线的敌人阵地孤立，切断其补给支援线路，能够围歼的尽快拿下，不能力克的继续围困。游戏中的单人任务多以攻占或抵达某地点为关键，这种情况下空中运输的重要性更加突出。由于《突袭Ⅱ》中的车辆都需要驾驶员才能启动，因此如果能够打死敌驾驶员就能将对方的坦克或车辆夺为己有，最适合干这活的就数喷火兵了。军官和驾驶员都能开动交通工具，因此他们是战斗中需要重点保护的对象，在必要时还可以用交通工具来构筑障碍防线阻缓敌军的突进。


日军的飞机准备进行空降作战。

经验值系统一直是《突袭》系列的骄傲，游戏中所有战斗单位增加经验值后视野扩大，移动速度加快，火力和射程也大大提升。原先强迫军官攻击民房或己方坦克以获得经验值暴涨的取巧方式在二代中却无用武之地，步兵对民房射击无法获取经验值，难道只能在与敌实战的枪林弹雨中讨口饭吃？经过多次测试，笔者发现仍另有“捷径”，那就是座式重机枪，让军官之类的步兵操纵座式重机枪对准空地扫射，经验值就会自动上升，但这个办法需要有足够的补给车提供弹药。

在一段时间的体验之后，“更加复杂，更加深奥”成为笔者对《突袭Ⅱ》的第一印象，这种印象甚至稍微盖过笔者原先兴致勃勃要大玩一场的那种情绪。不过对于一个注重游戏内涵的战争游戏来说并不是一件坏事，至少这证明《突袭Ⅱ》仍然是值得钻研的一款游戏，在英文版甚至中文版上市之后，相信会有越来越多的玩家接受它。


这是德军的一个秘密基地，里面各种武器一应俱全。

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群： 适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群： 任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专家级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群： 只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

研究级

大众软件游戏分级 POPSOFT 研究级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群： 只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

毫无疑问，暴雪公司在《魔兽争霸II》和《星际争霸》的基础上为我们打造了一部革命性的战略游戏——《魔兽争霸III——混乱之治》，无论是英雄、宝物、商店还是中立生物的出现，都让用惯车山兵海的即时战略玩家眼前一亮。在全新3D引擎的渲染下，部队和魔法的效果令人叹为观止，而整个游戏的设定也使角色扮演游戏的爱好者可以从全新角度体会奇幻世界的乐趣。《魔兽争霸III》大量吸取《龙与地下城》游戏中的优秀元素，例如攻击设定了伤害值的范围，力量与智力这些属性会影响到英雄的生命值和魔法值。《魔兽争霸III》的战役发生在人类与兽人的第二次战争之后，世界刚刚取得短暂和平，兽人便在新领袖萨尔的领导下开始了对人类的抗争。而邪恶的亡灵部队在帮助燃烧军团降临世界的同时，巫妖之王耐奥祖自己的计划也渐渐浮出水面。最终所有力量都聚集于遥远的卡利姆多大陆，在那里，暗夜精灵历经数万年保护着整个世界的魔力源泉——世界之树。在逝去的英雄颂歌中，艾泽拉斯的历史翻开了新的一页。

总评 96

项目	内容
制作	Blizzard
发行	奥美电子
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■

魔兽争霸III
混乱之治（上）

■辽宁 War3CN Team 魔鬼的左手

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

序章 噩梦即将来临

年轻的兽人首领萨尔（Thrall）从一场噩梦中惊醒过来，兽人与人类可怕的战争仍在他脑海中挥之不去。这时一个声音在呼唤他，那是一个自称“预言者”的人类。他告诉萨尔，恶魔即将来临，噩梦将成为现实，兽人族必须前往遥远的西方大陆卡利姆多（Kalimdor）建设新的家园。萨尔的感觉告诉他必须要按预言者的话去做，于是他决定马上带领部族渡过大海，去寻找新的家园。

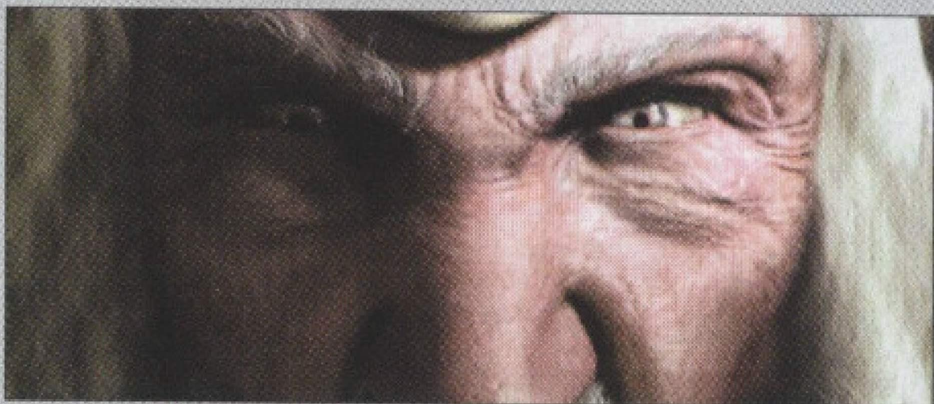
※提示：这两关简单介绍了《魔兽争霸III》的操作方法。第一关只要让萨尔按照游戏中的提示去走即可来到海岸附近；第二关按照游戏提示建一个小型基地，最终造出10个兵来就可往前冲了。半路上救出被人类抓去的Grom部族，而后来到海边，在预言者的注视下乘船驶往未知的西方大陆。


营救Grom部族，共同前往西方大陆。

人类战役：洛丹伦王国的灾难

在雪山与戈壁之后，是人类王国洛丹伦的所在。对于最近逐渐蔓延的瘟疫以及兽人部落的暴动，国王泰瑞纳斯（Terenas）已同大臣和达拉然（Dalaran）法师议会的大法师们商谈多时。泰瑞纳斯已经厌倦了这一切，好奇地注视着一只鲁莽飞入大厅的乌鸦。在一道光芒之后，乌鸦消失了，一位预言者出现在国王面前。他低声说道：“迁移你的王国到卡利姆多去吧！只有在那里你才能抵抗邪恶的侵袭。”然而泰瑞纳斯心中的猜疑使他愤怒地将预言者赶出王宫。在瘟疫与兽人的暴动之间，他终于决定，首先解决那些不安分的蛮族。但预言者的声音却回响于宫殿之中：“如果你不能接受这个使命，我会去寻找真正的人选。警告已经给出，后果将由你自己承担！”


预言者现身。


老国王注视着突然出现的预言者。

第一关 小镇防卫战

●**主线任务：**到达小镇斯坦博立德（Strahnbrad）；英雄阿尔赛斯不能死亡。
●**支线任务：**解救Timmy；消灭强盗。
●**本关兵种：**圣骑士（Paladin）、步兵（Footman）。
●**流程：**由于洛丹伦王国南部的兽人暴动，不得不使人类同盟采取最后的手段进行镇压。国王泰瑞纳斯派出王国中最优秀的圣骑士以遏制兽人不断的侵扰。一个是他的儿子——王子阿尔赛斯（Arthas），另一个是传奇英雄——光明使者乌瑟尔（Uther），希望依靠他们的力量终结这次王国危机。穿过清晨的薄雾，王子阿尔赛斯来到小镇斯坦博立德（Strahnbrad）外的营地。篝火还没有散去，但圣骑士团的最高指挥官乌瑟尔早已经在等待王子的到来。在得知兽人部队已在山脊中建立基地后，王子对小镇的担忧就更为加重了，因为斯坦博立德没有设置任何防御措施。阿尔赛斯接受乌瑟尔建议，自己负责去解救小镇的居民，而乌瑟尔则率领部队直接袭击兽人的基地。阿尔赛斯带领士兵向南穿过乡间小路，在一所农舍旁遇到几个自告奋勇的农夫，他们加入王子的队伍。当队伍经过地图最南边森林入口时，他们遇到艾丽西娅，她的孩子Timmy被附近的地精绑架了，她请求王子能够解救他的孩子。阿尔赛斯立刻率领部队赶到地精所在森林中的营地。在解决3个绑匪后救出了Timmy，并得到一瓶生命药水和艾丽西娅赠与的一级防护戒指。部队返回头来到地图中间的木桥旁，发现一伙强盗正在掠夺杰勒德一家的财物。阿尔赛斯率领部队追赶到一条小溪中，解决了几个喽罗后，继续向东搜索，终于在小路尽头发现了强盗的老巢。经过一场短暂战斗后，王子夺回了杰勒德的帐本，并发现一瓶魔法药水。回到桥头


自告奋勇的农夫加入了王子的队伍。


进入斯坦博立德。



遭遇兽人卫兵。



黑石部落英雄用抓来的人类祭祀，以召唤恶魔。



猎杀黑龙Searinox。



王子碰到了准备猎杀黑龙的铁脚趾·富里奥。



摧毁兽人的基地。

将帐本还给杰勒德后，阿尔赛斯获得一本力量之书。穿过木桥，还没进入斯坦博立德，就看见两个兽人士兵正在追杀逃跑的村民。王子急忙带领部队冲进小镇，消灭几个零星的兽人战士后，在小镇西北部的出口找到兽人奴隶主和他的兽人卫兵。战士们在阿尔赛斯神圣之光（Holy Light）的帮助下，击败了兽人奴隶主。此时一位骑士赶来，传达了乌瑟尔要王子与他在兽人营地前会面的消息，阿尔赛斯立刻向西进发了。

※提示：本关是人类第一关，主要是让玩家熟悉部队的基本操作，以及英雄特殊技能的使用。在英雄升级后可以选择献身光环（Divine Shield）作为第二技能，它能够提高周围士兵的防御力。

第二关 黑石部落

● **主线任务**：建造一个兵营、两个农场、六名步兵；击败兽人族英雄剑圣。

● **支线任务**：猎杀黑龙Searinox。

● **本关新增兵种**：火枪手（Rifleman）。

● **流程**：20分钟后，阿尔赛斯与乌瑟尔在黑石部落外的营地会面了。乌瑟尔派了两名骑士去和兽人谈判，希望他们能够投降。但跑回来的两匹战马明确宣告了兽人的战斗意志。乌瑟尔决定让阿尔赛斯负责进攻，自己则保障营地的安全，并告诫阿尔赛斯，不要像嗜血的兽人一样总是想着复仇，那样会失去圣骑士的精神。阿尔赛斯接受了任务。首先在基地中生产几个农民，保证至少有5个人采集金矿，其他农民则负责伐木及基地建设。一旦有了足够的资源就可建造更多的农场（Farm）来提供食物，同时把基地两个出口的哨塔升级为防御塔。过一会就有几个兽人战士来营地骚扰，在乌瑟尔和防御塔的保护下，兽人的进攻被击退了。现在阿尔赛斯着手于兵营的建造，不一会儿，完成训练的士兵便开始在王子身边集结。阿尔赛斯带领6个步兵探索营地周围的区域，在地图东边，王子碰到准备猎杀黑龙的铁脚趾·富里奥。在富里奥的建议下，阿尔赛斯带领着自己的步兵和富里奥的4个火枪手向地图东南角的洞穴前进，因为黑龙Searinox就在这个洞穴中盘踞。在进军的同时，阿尔赛斯使用富里奥的铁匠铺升级了士兵的防御和攻击能力，而基地的兵营也开始训练火枪手，以准备对黑石部落的进攻。阿尔赛斯带领部队穿过洞穴通道，在消灭掉几只黑龙的幼仔后，终于见到了黑龙Searinox。步兵负责对付Searinox的几个喽罗，而4个火枪手则全力对付Searinox，阿尔赛斯则不断给受伤的士兵治疗，最后黑龙倒下了。在取得黑龙之心（Heart of Searinox）后原路返回，并把黑龙之心交给富里奥。为了表示感谢，富里奥将火焰之球（Orb of Fire）赠与阿尔赛斯。在阿尔赛斯猎杀黑龙的同时，黑石部落的英雄来到基地前，他向乌瑟尔威胁道：恶魔将从天而降，烈火会吞没整个世界。乌瑟尔的战锤向他挥去，发现眼前的兽人族剑圣只不过是个幻影，此时剑圣的真身已经开始通过俘虏来的人类召唤恶魔的降临。阿尔赛斯回到基地后带领一队步兵和一队火枪手向黑石部落进发，部队在地图上方发现了黑石部落的营地。经过一场激战，终于将其摧毁，现在唯一的敌人就只剩下黑石部落的英雄——剑圣了。部队向地图的东北部前进，在一处祭坛中发现剑圣，一阵刀光剑影之后，剑圣在士兵的围攻下被消灭了。心怀忧

虑的王子回到基地，告诉乌瑟尔，兽人的祭奠像是在召唤恶魔。而乌瑟尔却告诉阿尔赛斯恶魔在很久以前就被击败了，这一切只是兽人的祭杀传统而已。

第三关 肆虐的瘟疫

●**主线任务：**调查小镇；摧毁受污染的谷仓。
●**支线任务：**找到生命之泉。
●**本关新增兵种：**大法师（Archmage）、牧师（Priest）、迫击炮小队（Mortar Team）。
●**流程：**两周后，预言者来到达拉然法师议会的紫罗兰花园，他拜访了大法师安东尼达斯（Antonidas），但即使是贤明的大法师也无法相信预言者所说的话，预言者化作一只乌鸦飞走了。一旁隐身的吉安娜·普罗德摩尔（Jaina）出现，虽然关于世界末日的预言还没有结论，但最近肆虐的瘟疫却烦扰着人类联盟，安东尼达斯相信这场瘟疫是由魔法制造的。他派吉安娜去调查原因，并告诉她会给她安排一位特殊的助手。3天后，王子阿尔赛斯和他的士兵在国王大道的一个交叉路口等候一位客人。王子正在与焦急的卫队长谈话时，不远处传来交战的声音，原来客人就是吉安娜，而阿尔赛斯正是大法师安排的助手。确定瘟疫的源头就来自北面的村庄后，王子和吉安娜决定沿路调查瘟疫的起因。一路向北走来到一座木桥前，村民告诉阿尔赛斯木桥已经被人破坏了，一行人只好改道向东，由河流的浅滩绕到对岸去，路上正巧碰到一伙正在打劫的强盗。消灭强盗后，村民告诉王子，附近一口井的泉水可治疗伤病。王子率领部队向西进发，一路消灭浅滩中的妖怪和强盗，最后终于到达河对岸。阿尔赛斯刚上岸，就发现一名军士正率领部下抵抗怪物的袭击。击退怪物后，军士告诉王子，这些怪物都是村中的亡灵，现在整个村庄都已陷入了疯狂。部队在治疗泉水旁稍作休息后，阿尔赛斯和吉安娜向南边的小镇前进，他们发现路上的谷仓已经受到瘟疫的感染，谷仓附近的土地也如同正在死亡一样慢慢变成黑色。吉安娜看到这个情况后忧心忡忡，因为谷物的污染将使瘟疫传遍整个北部各省。阿尔赛斯毁掉被污染的谷仓后继续向南前进，途中遇到两位奎尔萨拉斯派来治疗村民的牧师。牧师告诉阿尔赛斯，小镇尽头的谷物仓库可能是邪恶的根源。利用牧师的驱散魔法可以对付随后出现的骷髅战士，解救被僵尸围困的迫击炮小队后继续向南前进，在溪水边发现一件宝物。然后向北来到小镇的谷物仓库前，一个黑衣法师和一个巨大的怪物正在谷仓旁。黑衣法师看到阿尔赛斯的部队后，召唤出几个骷髅战士就匆匆离开了。大家合力消灭了怪物，接着击退了从东面灌木丛中偷袭的食尸鬼，摧毁掉仓库，小镇的危机总算解决了。吉安娜告诉王子，那个黑衣人其实是一个亡灵巫师，他应该就是瘟疫的幕后操纵者。

第四关 罪恶的祭祀

●**主线任务：**调查小镇安道而；审判亡灵巫师克尔苏加德。
●**流程：**在完成调查任务的第二天，阿尔赛斯与吉安娜追踪亡灵巫师来到小镇安道而（Andorhal）的郊外，正好发现几个亡灵族的侍僧准备开采金矿。阿尔赛斯率领部队赶走侍僧，王子决定在金矿附近建立基地，以防止亡灵族再来开采。王子和吉安娜带领部队向北部小镇前进，并安排农民建造农场给部队提供食物。在地图北部发现了亡灵族的基地，不等后援部队出现，阿尔赛斯便率部摧毁了敌人的营地。穿过敌人营地进入小镇后，阿尔赛斯发现村民都已被亡灵巫师克尔苏加德（Kel'Thuzad）的部队屠杀了。克尔苏加德宣称，这一切都是由他的主人恐惧魔王梅而甘尼斯（Mal'Ganis）指使的，他们将散播瘟疫使整个大陆变为黑暗的天堂。克尔苏加德警告阿尔赛斯，不要再追究下去，否则他的好奇心将会导致死亡。如果



大法师安东尼达斯与预言者的会面。



大法师安东尼达斯派吉安娜去调查瘟疫的原因。


小镇的木桥已经被人破坏。


亡灵巫师克尔苏加德。



阿尔赛斯质问克尔苏加德。

阿尔赛斯真的想要证明，可以到萨司奥勒姆（Stratholme）去找梅而甘尼斯，接着亡灵巫师便使用法术离开了。愤怒的阿尔赛斯决定抓住克尔苏加德，让他为自己所犯下的罪行受到审判。清除小镇中残留的几个食尸鬼后，部队向北行进，终于在树林中发现了克尔苏加德的老巢。在基地派来增援的士兵帮助下，吉安娜和阿尔赛斯消灭了克尔苏加德的邪恶部队。在法座前，克尔苏加德受到了应有的审判。临死前他却平静地说道："天真的傻瓜们，我的死亡并不会改变这个大陆最后的命运，真正的灾难现在才开始。"

※提示：本关比较简单，基地不需要精心建设，多建几个农场保证食物供应就可以了。如果操作比较好，使用开始的部队就可以直接进攻亡灵族基地。作战时注意保护牧师和迫击炮小队，多使用英雄的特殊技能可使战斗变得轻松。


亡灵军团正在污染周围的庄稼。

第五关 逼进的灾难

●**主线任务**：防守小镇直到援军的出现。

●**支线任务**：阻止亡灵车队的污染。

●**本关新增兵种**：女巫（Sorceress）。

●**流程**：为了找到事件的幕后黑手——恐惧魔王梅而甘尼斯，阿尔赛斯和吉安娜第二天清晨就赶到小镇赫斯格林（Hearthglen），看到小镇中正在操练的军队，吉安娜总算松了一口气。然而小镇的士兵向阿尔赛斯报告：亡灵军团正在向赫斯格林进军。阿尔赛斯立刻委托吉安娜去寻找乌瑟尔请求援兵，而自己则留下来抵御亡灵军团。随后在检查防御设施时，阿尔赛斯发现了从安道而运来的粮食。当他意识到村民已经被感染时，一切都已经晚了，一部分村民变成了僵尸……清除完小镇中的僵尸，阿尔赛斯便急忙着手于小镇防御设施的建造。在小镇的西部和西北部出口建造房屋，防止亡灵部队的侵入。在房屋后建造防御塔用于抵御小股部队的骚扰，同时建造铁匠铺升级部队的装备，并建造法师塔研究牧师的驱散魔法。过了一会儿，突然有村民报告亡灵军团正在污染周围的庄稼。为了抵御亡灵军团的绞肉车队，阿尔赛斯开始建造车间生产迫击炮小队。同时带领一部分士兵去阻止亡灵车队继续污染周围的庄稼。阿尔赛斯率领部队向北前进，到达一座金矿后，士兵们转向东部搜索发现了亡灵车队。经过一番激战，所有的亡灵战车都被消灭了。继续向东，阿尔赛斯发现几个怪物正盘踞在一口生命之泉的附近。消灭掉怪物并在生命之泉稍作休息后，阿尔赛斯使用刚才袭击亡灵车队获得的回城卷轴，将部队传送回基地。在几次试探性进攻后，亡灵军团终于发起总攻。大量的食尸鬼、骷髅战士、绞肉车以及亡灵巫师从小镇的西部和西北部向小镇发动进攻。箭塔被摧毁了，战士们也一个一个倒下，一只食尸鬼甚至冲到阿尔赛斯的面前。就在防御部队即将被彻底消灭时，乌瑟尔率领的骑士团赶到了小镇，亡灵军团在骑士们的铁蹄下被击溃了。然而阿尔赛斯对于乌瑟尔的援军并没有表示感激，防守小镇的失败给阿尔赛斯骄傲的内心带来严重的伤害。虽然乌瑟尔劝告阿尔赛斯不要独自去对抗恐惧魔王梅而甘尼斯，但阿尔赛斯不听劝告，仍旧踏上前往萨司奥勒姆的道路。


阻止亡灵车队继续污染。


建造防御塔用于抵御小股部队的骚扰。


乌瑟尔率领的骑士团赶到了小镇。

※提示：本关可以多建一些防御塔。如果想主动进攻敌人基地，游戏一开始就要占领第二座金矿。进攻时多带

些牧师和女巫，牧师对骷髅战士使用驱散魔法，女巫使用迟缓（Slow）魔法对付亡灵的憎恶（Abomination）。

第六关 屠杀竞赛

●**主线任务：**摧毁受到污染的房屋；杀死100个变为僵尸的市民；阻止梅而甘尼斯转化100个市民成为亡灵。

●**本关新增兵种：**骑士（Knight）。

●**流程：**当天下午，预言者在通往萨司奥勒姆的道路旁等待王子阿尔赛斯的到来。虽然预言者警告他：不断杀死他的敌人，只会加快把人民交到恶魔手中的速度。但固执的阿尔赛斯如同他的父王一样拒绝了预言者的建议：把王国迁到大海西方的大陆卡利姆多。现在王子心中只有复仇的念头，即使吉安娜的劝告他也无法接受，杀掉恐惧魔王梅而甘尼斯——这是王子唯一的目标。第二天清晨，在萨司奥勒姆城外的军营中，乌瑟尔与阿尔赛斯发生了争执。阿尔赛斯以王子的名义命令乌瑟尔帮助他清洗城中受到瘟疫感染的市民，但乌瑟尔拒绝这个残忍的计划，吉安娜也因为无法面对如此恐怖的暴行离开了阿尔赛斯。孤身一人的王子带领剩下的部队，按照自己的意志开始逐个清洗城中的市民。在死一般寂静的萨司奥勒姆城中，阿尔赛斯率领的铁蹄一间一间的摧毁着房屋，将受到污染的市民一个一个杀死。同时恐惧魔王梅而甘尼斯也出现在城中，并宣称他将把全城的人都转化为亡灵。愤怒的阿尔赛斯怒吼道：“我绝不允许，梅而甘尼斯！我宁可这些人死在我的手里，也不会让他们成为你的亡灵奴隶。”一场屠杀竞赛开始了，阿尔赛斯和梅而甘尼斯将整个萨司奥勒姆变为一片废墟。阿尔赛斯的部队在城中肆虐，无论是房屋、市民、亡灵部队还是恐惧魔王梅而甘尼斯都倒在阿尔赛斯的战锤之下，现在的阿尔赛斯心中只有杀戮。但恐惧魔王通过亡灵祭坛一次又一次复活，不断将市民变为僵尸，最后阿尔赛斯和梅而甘尼斯再一次会面了。梅而甘尼斯告诉阿尔赛斯：“年轻的王子，你的旅程才刚刚开始，召集你的部队在诺森德（Northrend）与我会面，在那里我们将分出高下，而你将发现你真正的命运。”阿尔赛斯则发誓将追踪他到天涯海角。

※提示：本关任务是一场速度竞赛，你要在恐惧魔王梅而甘尼斯转化100个市民成为亡灵之前，杀死100个变为僵尸的市民。在城中遇到梅而甘尼斯时将他杀死，可以延缓其转化的速度。你的基地会受到小股亡灵部队的骚扰，只要用房屋堵住路口，然后建几座箭塔就可保证基地的安全。部队主要应以骑士为主，加上几个牧师就可以轻松过关。亡灵的基地在地图西南角，如果你的时间够用可以直接攻击他的基地。



阿尔赛斯以王子的名义命令乌瑟尔帮助他清洗城中受到瘟疫感染的市民。


亡灵的基地在地图的西南角，如果你的时间够用可以直接攻击他的基地。


部队主要以骑士为主，加上几个牧师可以轻松过关。

第七关 诺森德海岸

●**主线任务：**建立基地；摧毁梅而甘尼斯的基地。

●**支线任务：**解救山丘之王麦格尼的部队。

●**本关新增兵种：**山丘之王（Mountain King）、矮人直升机（Gyrocopter）、蒸汽坦克（Steam Tank）。

●**流程：**3天后的萨司奥勒姆。乌瑟尔得知阿尔赛斯带领部队前去诺森德追踪梅而甘尼斯的消息后，急忙赶去向国王报告。而神秘的预言者找到了吉安娜，希望她能够接受自己的建议……一个月后，王子的舰队在诺森德的海边靠岸了。为了能够在严寒的天气中生存下去，阿尔赛斯决定带领部队首先找到金矿，建立起基地，以维持部队的补给。沿着地图向东前进，清除掉路上的狼群和游荡的生物后，终于发现了金矿，并发现被亡灵军团分割包围的矮人国王麦格尼·铜须（Muradin），王子答应麦格尼援助他的部队。留下矮人直升机协助分基地防守，阿尔赛斯和麦格尼带领部队前去解救地图上方的人类基地。同时在分基地中生产几个农民修理矮人直升机、



最后阿尔赛斯和梅而甘尼斯再一次会面了。



王子阿尔赛斯的舰队在诺森德的海岸登陆了。



骑士、牧师、矮人直升机和蒸汽坦克组成的强大部队。



使用迫击炮小队清除阻挡道路的树林。



麦格尼就站在炮塔前标明位置，保证迫击炮小队的远距离攻击。



强大的雇佣军。

箭塔和兵营，然后立刻建造伐木场收集木材。王子率领部队冲进被敌人包围的上方基地，击退正在进攻的亡灵部队。然后立刻生产农民恢复金矿的开采。稳住阵脚后，上方基地开始向城堡升级。抵御敌人的几次进攻后，阿尔赛斯终于建立起一支由骑士、牧师、矮人直升机和蒸汽坦克组成的强大部队。骑士负责对付亡灵的地面部队，牧师不断清除亡灵巫师召唤的骷髅战士，并为受伤的战士治疗，而矮人直升机在空中清剿石像鬼，强大的蒸汽坦克则一步一步向前推进，摧毁亡灵炮塔和建筑。最后阿尔赛斯和山丘之王麦格尼联手消灭了亡灵军团的指挥——巫妖。清剿完残余亡灵部队后，阿尔赛斯询问麦格尼来到诺森德目的，麦格尼告诉他，在冰川荒原上有一座传送门，穿过它可以找到失落的神器——霜之哀伤（Frostmourne）。就在他的部队要到达这扇传送门前，亡灵部队一波一波涌来向他发动了攻击。阿尔赛斯了解情况后，决定先在这里建立基地……

※提示：在解救地图上方基地时，开始先不要理会路途上的亡灵族建筑。首先冲进基地，这样你就可以使用地图上方的基地了，等部队发展到一定规模后，再清除敌人的基地。注意生产几个矮人直升机或火枪手，防止对方石像鬼（Gargoyle）的空袭。

第八关 分歧

●**主线任务：**在规定时间内摧毁5艘军舰。

●**流程：**第2天早上，国王的特使乘坐飞艇来到王子阿尔赛斯的新基地。特使向卫队长传达了国王的命令，要求阿尔赛斯立刻回到洛丹伦。特使告诉卫队长，通往海滩船队的道路已经被亡灵部队占领。卫队长立刻命令手下砍倒树林，从中开辟一条到达海滩的捷径。当王子阿尔赛斯回到基地，得知是圣骑士乌瑟尔向国王提出撤退的建议后，愤怒的他决定毁掉海岸的船队，阻止部队返航。于是阿尔赛斯和山丘之王麦格尼带领着迫击炮小队，从小路向海岸进发。麦格尼向阿尔赛斯建议，可以通过收买雇佣军的方式增加自己的力量。沿着地图向西前进，消灭零星的亡灵部队后，可以在商人的露营地雇佣食人魔牧师和双头人战士。然后向南进发，消灭掉一路上的敌人后阿尔赛斯终于到达第1艘军舰前，摧毁军舰后，阿尔赛斯继续向第2艘军舰进发。通过猎杀路上怪物获得的金钱，阿尔赛斯不断购买雇佣军以扩大自己的部队，但在通往第3艘船的路上，一片树林阻挡了道路。为了争取时间，阿尔赛斯来到附近的商店购买了两个地精工兵炸开树林。通往第4艘军舰的峡谷布满亡灵族的幽魂之塔，为了保护迫击炮小队，麦格尼率先在前面开路。每当遇到炮塔，麦格尼就站在炮塔前标明位置，保证迫击炮小队远距离攻击的准确性。而阿尔赛斯则使用神圣之光，为受伤的麦格尼治疗。终于，亡灵炮塔被一个个摧毁了，第4艘军舰也沉入海底。通往第5艘军舰的道路已经被亡灵部队全部封锁，阿尔赛斯带领雇佣军向前冲锋，沿路消灭掉亡灵部队后，来到最后一艘军舰前。刚刚摧毁军舰，基地的士兵和农民就赶到海岸，阿尔赛斯指着雇佣军对士兵们说：“战士们，就是这些怪物摧毁了你们的船队，截断了你们回家的道路，以洛丹伦的名义杀死他们！”屠杀过后，阿尔赛斯命令士兵回到基地，以准备下一步计划。

※提示：本关部队以雇佣军为主，注意保护好两个迫击

炮小队。有了他们通过幽魂之塔占据的峡谷时会比较轻松。摧毁峡谷的亡灵炮塔时，让山丘之王麦格尼站在炮塔前（按H键）标明炮塔位置，然后让迫击炮小队攻击。在山丘之王麦格尼受伤严重时利用阿尔赛斯的神圣之光技能治疗，山丘之王的风暴之锤技能也可以直接攻击炮塔。

第九关 霜之哀伤

●**主线任务：**找到霜之哀伤（Frostmourne）；摧毁恐惧魔王梅而甘尼斯的基地。

●**本关新增兵种：**狮鹫骑士（Gryphon Rider）。

●**流程：**第二天，正当麦格尼质问阿尔赛斯为何出卖雇佣军时，恐惧魔王梅而甘尼斯率领的亡灵军团包围了基地。被仇恨占据的王子决定孤注一掷，取得霜之哀伤以击败恐惧魔王。阿尔赛斯将基地交给卫队长防守，自己和麦格尼通过传送门前去寻找失落的神器。阿尔赛斯率领部队一路向前，清除路上的野兽和怪物，终于到达一片墓地。亡灵守护者警告王子："离开这个地方，因为这里只有黑暗和死亡在等待着你。"但王子不听劝告，杀死了守护者，并嘲笑道："你依旧要保护那把剑吗？"守护者临死前说道："我保护的是你。"

来到冰封的宝剑前，麦格尼发现碑上的铭文写着：取得这把剑的人将拥有永恒的力量，但如同这把剑会吞噬他的肉体，这把剑的力量也会侵蚀拥有者的灵魂。麦格尼劝告阿尔赛斯离开这个地方，但阿尔赛斯不听劝告，开始呼唤邪灵——现在的王子为了得到这把剑，愿意付出任何代价。寒冰迸裂了，麦格尼倒在血泊之中，矮人国王成为宝剑的第一个祭品，而王子拿起了霜之哀伤。

回到基地，王子立刻开始升级部队的装备，并开始组建由骑士、狮鹫骑士和牧师构成的部队。阿尔赛斯率领部下首先向北袭击了恐惧魔王的一个分基地。接着开始清剿自己基地上方金矿附近的怪物，现在，阿尔赛斯已经有足够的力量去摧毁梅而甘尼斯的主基地了。部队向东北角前进，在骑士和狮鹫骑士的攻击下，亡灵军团崩溃了。阿尔赛斯终于找到恐惧魔王梅而甘尼斯，然而梅而甘尼斯对阿尔赛斯说道："如同黑暗之主预见的，你牺牲了自己同伴的性命拿到了霜之哀伤，看来你比我想象中还要强。"阿尔赛斯："收起你的废话，我现在只能听到霜之哀伤的声音。"恐惧魔王轻蔑地说："你听到的只是黑暗之主的声音，他对你说了些什么？"阿尔赛斯："他告诉我复仇的时间到了！""什么？！他不可能……"梅而甘尼斯在阿尔赛斯的面前倒下。

复仇后的王子消失在北部冰川荒原之中。在霜之哀伤折磨之下，阿尔赛斯终于失去最后一丝理智。被宝剑邪恶的欲望所驱使，王子决定回到洛丹伦，拿到属于自己的回报...

亡灵族战役：邪恶之路

王子在鲜花和欢呼声中回到洛丹伦王国，年迈的国王激动地张开双臂迎接自己的儿子，但阿尔赛斯不再是以前的那个圣骑士了。迎向父亲的不是热情的臂膀，而是寒冷的霜之哀伤。"我将在灰烬中建立起新的秩序，整个大地将为此颤抖"——阿尔赛斯。

巫妖之王的瘟疫从首都向洛丹伦王国的四处蔓延。洛丹伦的军队被国王去世的消息所震惊，在亡灵军团的攻击下骑士团也分散撤退了。现在的洛丹伦王国只是从前荣耀下的阴影，而王子阿尔赛斯还没有意识到这一切。

一天深夜，阿尔赛斯被魔力召唤到一个山丘下。另一个恐惧魔王提托迪奥斯（Tichondrius）告诉阿尔赛斯，那把霜之哀伤是巫妖之王亲手铸造的，会不断侵蚀拥有者的灵魂，同时提托迪奥斯传达了巫妖之王的旨意：对于王子阿尔赛斯谋杀自己的父亲，并亲手使自己国家陷入恐怖的灾难之中，巫妖之王感到十分满意，他决定交



王子拿起了霜之哀伤。



恐惧魔王梅而甘尼斯率领的亡灵军团包围了基地。



骑士军团正在摧毁梅而甘尼斯的主基地。



阿尔赛斯被魔力召唤到一个山丘下。



恐惧魔王提托迪奥斯。


阴影侦察小镇的入口。



山丘上的恐惧魔王提托迪奥斯与阿尔赛斯。



亡灵族的绞肉车。


食尸鬼涌向乌瑟尔。

给阿尔赛斯一项新的任务：找到在人类中隐藏的亡灵族侍僧。

第一关 灰烬中的跋涉

●**主线任务：** 找到指定数目的侍僧。

●**支线任务：** 阿尔赛斯到达墓地。

●**本关新增兵种：** 死亡骑士（Death Knight）、食尸鬼（Ghoul）、骷髅战士（Skeleton Warrior）。

●**流程：** 已经成为死亡骑士的王子阿尔赛斯带领两名食尸鬼向小镇靠近，路口碰到的农夫见到阿尔赛斯后恢复亡灵族侍僧的模样。侍僧告诉阿尔赛斯：如果他的部队被附近村民看到，会引来卫兵，因此要小心。另一个河边的侍僧透露：有些亡灵族士兵隐藏在小镇中的墓地中。继续向前，一只阴影加入了队伍，有了这个隐形的部下，搜索任务变得轻松很多。先让阴影四处侦察，发现隐藏的侍僧后再由阿尔赛斯解救。阿尔赛斯逐渐靠近小镇的中心，人类士兵也多起来。小心避开士兵的巡逻路线，不断解救侍僧。一旦村民呼叫卫兵，就立刻杀死他，避免给自己惹来麻烦。由于小镇的入口有重兵把守，于是阿尔赛斯向西前进，偷偷渡过一条小河后从小路进入小镇。阿尔赛斯赶到墓地，一些食尸鬼和骷髅战士加入了他的队伍。解救附近的侍僧后向西北角进发，在金矿前发现民兵正在和一伙强盗作战，将他们全部杀死后阿尔赛斯用尸体给受伤的食尸鬼补充体力。接着在西北角清剿盘踞在这里强盗，并救出被他们绑架的侍僧。而后破坏小镇中心的大门，找到隐藏在羊圈中的侍僧后一路向东。将人类士兵逐个引开，然后逐个杀死掉队的卫兵。通过阴影的仔细搜索，终于发现最后4个被人类战士关押的侍僧。阿尔赛斯率领手下杀死守卫，完成了巫妖之王交给自己的任务。回到山丘，恐惧魔王提托迪奥斯告诉阿尔赛斯，他的下一个任务就是到小镇安道而，寻找侍僧以前的主人——克尔苏加德，那个被阿尔赛斯亲手杀死的亡灵巫师。

※提示：本关的主要任务是找到侍僧，因此尽量避免和巡逻士兵的冲突，保存自己的实力。如果食尸鬼受伤，可以让他们吃尸体来补充体力。另外在墓地得到的骷髅战士没有使用时间的限制。死亡骑士的死亡缠绕（Death Coil）技能不但可伤害敌人，还可治疗亡灵部队；邪恶光环（Unholy arua）则可使身边部队快速恢复生命值。

第二关 掘尸人

●**主线任务：** 找到亡灵巫师克尔苏加德的尸体；建立基地；消灭所有圣骑士，找到骨灰盒。

●**本关新增兵种：** 绞肉车（Meat Wagon）。

●**流程：** 阿尔赛斯第2天回到曾经保护的小镇安道而。根据指示，他必须通过圣骑士的防守到达克尔苏加德的墓地。一路向东，在击败墓地前的人类士兵后，终于见到克尔苏加德的灵魂。但事情没那么简单，恐惧魔王提托迪奥斯告诉阿尔赛斯：他必须把克尔苏加德遗体的剩余部分装进由圣骑士保护的骨灰盒，然后安全运到精灵的领地奎尔萨拉斯，才能完成克尔苏加德的复活仪式。当基地的设施建造完成后，阿尔赛斯带领着食尸鬼和亡灵族绞肉车向西边的军营发动进攻，从前的战友一个个倒在阿尔赛斯的魔剑之下。最后站在阿尔赛斯面前的竟

然是光明使者乌瑟尔——银手骑士团的最高指挥官。而他手中的骨灰盒里保存的是阿尔赛斯的父亲——老国王泰瑞纳斯的骨灰，但现在骑士团的力量已经无法抵抗亡灵部队的进攻了。无数的食尸鬼涌向乌瑟尔，最终乌瑟尔倒下了，阿尔赛斯得到骨灰盒。恐惧魔王对阿尔赛斯的表现十分满意，但克尔苏加德的灵魂却在一旁提醒阿尔赛斯，不要相信这些恐惧魔王，他们只是燃烧军团首领阿克蒙德派来监督巫妖的看守……

※提示：本关主要目的是熟悉亡灵族的基地建造，一个侍僧可以同时建造几个建筑，但侍僧不能伐木，因此你必须使用食尸鬼采集木材。

第三关 进入永恒之境

●**主线任务**：摧毁保卫精灵大门的精灵族基地。

●**本关新增兵种**：亡灵巫师（Necromancer）。

●**流程**：在扭曲的空间里，恐惧魔王们正在自己的城堡里密谈。由于阿尔赛斯最近的表现，提托迪奥斯对巫妖之王耐奥祖（Ner'Zhul）的目的产生怀疑，提托迪奥斯认为巫妖之王一定有其他动机。但其他恐惧魔王更担心的是他们真正的主人——燃烧军团指挥官阿克蒙德的计划。6天后，阿尔赛斯率领着亡灵军团到达被称作永恒之境的奎尔萨拉斯（Quel'Thalas），高级精灵与暗夜精灵分裂后，就在这里建立了家园。被亡灵部队抓来的俘虏告诉阿尔赛斯，森林和精灵之门将保护他们的国土，阿尔赛斯却不以为然，他相信自己一定能够清除通往银月城（Silvermoon）的一切障碍，征服这片自己儿时曾经嬉戏过的土地。建立基地后，银月城游侠部队的指挥官——风的使者Sylvanas前来警告阿尔赛斯，不要侵犯她的领地。击退Sylvanas后，阿尔赛斯开始四处侦察，发现树林阻挡了通向精灵之门的道路。为了打通道路，阿尔赛斯在基地中不断生产着绞肉车，而食尸鬼和亡灵巫师也开始慢慢聚集。集结了一定数量的军队后，阿尔赛斯开始向精灵之门前进。首先使用绞肉车清除路上的树木，道路打通后，阿尔赛斯的部队开始向精灵族第一个基地发起进攻。食尸鬼和亡灵巫师召唤的骷髅战士不断涌向精灵族的守军，而绞肉车则摧毁对方的建筑。在踏平精灵族基地后，阿尔赛斯立刻派侍僧在刚刚消灭的基地中采集黄金，而自己则带领部队攻下地图南端的生命之泉。在生命之泉稍作休息后，阿尔赛斯率领着亡灵部队向精灵之门前进。在亡灵战士源源不断的进攻下，保卫大门的精灵族基地被摧毁了，Sylvanas率领残余部队退守到第2座精灵之门。

※提示：本关要充分使用亡灵巫师的召唤技能，使用大量骷髅战士，加上食尸鬼和绞肉车可以轻松过关。

第四关 月之钥

●**主线任务**：摧毁3个精灵族祭坛，收集月之钥的碎片；将阿尔赛斯带到精灵之门。

●**本关新增兵种**：地穴恶魔（Crypt Fiend）。

●**流程**：冲过大门后，Sylvanas劝说阿尔赛斯退兵，因为第2座精灵之门只有一把特殊的钥匙才能够打开，阿尔赛斯对此嗤之以鼻，Sylvanas不得已摧毁了通往第2座精灵之门的桥梁。阿尔赛斯找到第1处金矿后，开始建立基地，并升级了一些幽魂之塔用于防御。在召集了一定数量的部队后，利用雇佣的地精飞艇向地图西方的精灵族基地发动进攻。使用绞肉车的远程火力摧毁精灵族防御塔后，亡灵部队冲进精灵的基地开始肆意屠杀。在摧毁祭坛后，阿尔赛斯得到月之钥的第一块碎片。当侍僧在敌人基地开始采集黄金的同时，阿尔赛斯已经通过转送门占领了地图中间的小岛。这里有3座传送门，可以分别到达保护月之钥的3个精灵族基地。为了对付剩下的两个精灵部族，阿尔赛斯开始在小岛上建造分基地。在3个金矿同时开采之下，阿尔赛斯迅速建立起一只庞大的军队，通过传送门消灭了其余



恐惧魔王们正在自己的城堡里密谈。


亡灵巫师召唤的骷髅战士不断涌向精灵族的守军。


食尸鬼和亡灵巫师摧毁着对方的建筑。



银月城游侠部队的指挥官——风的使者Sylvanas与阿尔赛斯。


亡灵部队冲进了精灵的基地，开始肆意的屠杀。


阿尔赛斯占领太阳之井。


克尔苏加德复活成为了巫妖。


冰霜巨龙部队进攻兽人部落的红龙。

两个精灵基地。获得了3块月之钥的碎片后，第2座精灵之门终于出现了。利用绞肉车摧毁大门前的防御塔，阿尔赛斯率领部队乘坐飞艇到达了精灵之门。此时银月城就在眼前，而阿尔赛斯也决心除掉Sylvanas，占领整个奎尔萨拉斯。

※提示：本关敌人较多，而且会使用空中单位空袭你的基地。因此主基地要建立好防御设施。由于精灵族的防御塔威力比较大，进攻时一定要保护好自己的绞肉车，利用绞肉车首先摧毁敌人的防御塔。充分使用地穴恶魔（Crypt Fiend）对付空中单位，以及使用亡灵巫师召唤骷髅战士的能力加强自己部队力量。在第一次进攻时可以首先占领中间的小岛，因为3座传送门都在小岛上，调动部队时就不需要使用地精飞艇了。

第五关 银月城的陷落

●**主线任务：**击败太阳之井（Sunwell）的守卫。

●**支线任务：**摧毁Sylvanas基地；杀死Sylvanas信使。

●**本关新增兵种：**石像鬼（Gargoyle）、女妖（Banshee）。

●**流程：**银月城外阿尔赛斯已经开始建立基地。恐惧魔王提托迪奥斯突然出现提醒阿尔赛斯，精灵族不会轻易放弃他们魔力的来源——太阳之井（Sunwell）。Sylvanas的基地已经被亡灵部队围困在地图的东北角，为了突围，Sylvanas派出信使请求援兵，而阿尔赛斯则利用石像鬼的飞行能力，在路上截杀信使。接着阿尔赛斯率领部队冲进Sylvanas的基地，在阿尔赛斯的魔剑霜之哀伤下Sylvanas死后变成一个女妖。消灭了Sylvanas的基地后，阿尔赛斯开始向地图下方的太阳之井前进。虽然精灵部队顽强抵抗，但依旧不能够阻挡阿尔赛斯的进攻。作为对精灵族拒绝投降的报复，冲进银月城的亡灵部队开始了残忍的屠杀。阿尔赛斯利用太阳之井的魔力使克尔苏加德复活了。巫妖之王此时兑现了曾经对克尔苏加德许下的承诺，赐给了他永生的力量，将克尔苏加德变成了巫妖。3天后，克尔苏加德向阿尔赛斯讲述了这场灾难的真相——无论是克尔苏加德被阿尔赛斯杀死，还是阿尔赛斯得到霜之哀伤成为死亡骑士，都是巫妖之王早已经安排好的。燃烧军团指挥官阿克蒙德帮助巫妖之王，只是为他毁灭整个艾泽拉斯的计划准备好铺路石。为了获得魔力的源泉，阿克蒙德派那些恐惧魔王监督巫妖之王，以确保整个计划顺利实施，而洛丹伦王国的瘟疫、诺森德的亡灵族基地，以及进攻奎尔萨拉斯都只是计划的一部分，他们的目的就是为燃烧军团首领阿克蒙德的降临打开通道。

※提示：本关主线任务比较简单，但每隔几分钟Sylvanas就会派出一个信使，因此可以留几个石像鬼作为专门猎杀信使的部队。

第六关 黑石部落II

●**主线任务：**摧毁保护魔鬼之门的兽人基地。

●**支线任务：**杀死所有兽人英雄。

●**本关新增兵种：**冰霜巨龙（Frost Wyrm）、阴影（Shade）。

●**流程：**为了让克尔苏加德能够与阿克蒙德取得联系，亡灵军团必须击败看守魔鬼之门的兽人部落。阿尔赛斯和克尔苏加德的基地四周都是兽人部落，为了顺利完成任务，巫妖之王派来了冰霜巨龙作为阿尔赛斯的部下。阿尔赛斯的基地立刻向黑色城堡升级，准备召集冰霜巨龙向兽人发起进攻。虽然黑石部落认为他们才是燃烧军团的真正仆人，但克尔苏加德告诉阿尔赛斯，兽人并没有完成他们的任务，对于燃烧军团他们已经没有任何利用价值，只有被毁灭的下场。阿尔赛斯和克尔苏加德指挥部队首先袭击了基地南面的兽人部落，然后利用他们的金矿采集黄金，以扩大自己的部队。在逐个消灭四周的兽人部落后，亡灵军团利用兽人的黄金建立起一只强大的冰霜巨龙部队，即使是兽人召唤的红龙也无法阻挡阿尔赛斯和克尔

苏加德的进攻。当保护魔鬼之门的基地被摧毁后，阿克蒙德出现了，他命令克尔苏加德到达拉然城寻找最后的守护者——麦迪文（Medivh）的魔法书，因为只有麦迪文的咒语才能够把燃烧军团召唤到艾泽拉斯。

第七关 达拉然攻城战

●**主线任务**：除掉施法的3个大法师。

●**本关新增兵种**：憎恶（Abomination）。

●**流程**：阿尔赛斯和克尔苏加德率领亡灵军团来到达拉然城前。阿尔赛斯劝说城中的法师投降并交出麦迪文的魔法书，而大法师安东尼达斯则使用魔法在达拉然城设置了魔法结界，任何亡灵部队进入结界都会不断受到伤害直到死亡。克尔苏加德告诉阿尔赛斯，破坏结界的唯一方法就是除掉施法的3个法师，于是阿尔赛斯迅速在基地召集由憎恶组成的部队，在利用憎恶部队的强大攻击力杀死第1个大法师后，达拉然城的第一层结界消失了。阿尔赛斯迅速向地图西面的人类基地发起进攻，占领了金矿。在充足的黄金支持下，冰霜巨龙也开始慢慢集结了。阿尔赛斯利用冰霜巨龙的飞行优势，轻松杀死了第2个大法师，然后解决了地图东面的人类基地。利用找到的岩石巨人不受魔法影响的特点，阿尔赛斯首先摧毁了安东尼达斯四周的防御塔，接着率领冰霜巨龙冲向安东尼达斯。当最后的大法师被杀死后，达拉然城的结界全部消失了。阿尔赛斯和克尔苏加德得到了麦迪文的魔法书，召唤仪式就要开始了。

※提示：本关地图上有许多箱子，打碎后会有宝物和强大的生物加入你的队伍。

第八关 在燃烧的天空下

●**主线任务**：保护克尔苏加德直到祭祀完成。

●**支线任务**：取得地精地雷。

●**流程**：黄昏时分，在达拉然城外的山上，召唤燃烧军团的仪式就要开始了，而达拉然城的人类战士也正在准备最后的反攻，以阻止灾难的降临。克尔苏加德开始在祭坛中吟诵麦迪文的咒语，阿尔赛斯为了增强自己的防御力量，开始在地图东南角开采金矿，主基地也迅速向黑色城堡升级，亡灵部队不断在祭坛前巡逻，而侍僧则不断召唤幽魂之塔帮助基地的防守。不一会儿，人类的进攻一波波发动了。侍僧不停地修理被破坏的幽魂之塔，阿尔赛斯的部队也开始向憎恶和冰霜巨龙发展，但人类也派出了由骑士、狮鹫骑士和蒸汽坦克组成的部队。虽然有一些燃烧军团的怪物被传送来帮助防守，可是人类的进攻却越来越猛烈。阿尔赛斯的基地已经被撕碎了，冰霜巨龙也一只只被击落，祭台中布置的地精地雷也使用殆尽，一个骑士已经冲到了克尔苏加德的身前。就在千钧一发之际，召唤仪式终于完成了，阿克蒙德终于回到艾泽拉斯大陆，毁灭也开始了！傲慢的阿克蒙德立刻命令恐惧魔王取代巫妖之王的地位，直接指挥亡灵部队。克尔苏加德却在一旁告诉阿尔赛斯："不要担心，死亡骑士，这一切巫妖之王早已经预见到了。到现在为止，你仅仅完成了他整个宏伟计划的一部分"。阿克蒙德望着脚下的达拉然城，精心绘制着魔法图，他一边嘲笑着人类用偷来的魔法和知识建立起自己的王国，一边扬起手中砂土，达拉然城随着砂土模型一起崩溃了。

※提示：作为亡灵族的最后一关，从游戏一开始你就会不断受到攻击。在地图东南角有一处金矿要尽早开采，然后把地精地雷安放在克尔苏加德的周围。尽量将基地中的通灵塔升级为幽魂之塔，但资源还是要重点放在兵种建造和科技升级上，因为后期人类的蒸汽坦克对建筑的破坏力十分大。部队不要清一色使用冰霜巨龙，有效的搭配一些憎恶和亡灵巫师可以轻松过关。（待续）

注：感谢魔兽中文站http://www.War3CN.com 为本攻略提供资料。



大法师安东尼达斯则使用魔法在达拉然城设置了魔法结界。



大法师安东尼达斯临死前的一刻。



阿尔赛斯、恐惧魔王与克尔苏加德准备召唤燃烧军团。

更正

本刊2002年第12期所刊登的《圣女之歌》攻略标题有误，现更正如下：





乱世豪情话

■品合实验室：蓝星、黑木

扶苏——秦始皇长子，因其母是郑国人，喜欢吟唱当地的情歌《山有扶苏》，所以始皇就将二人之子取名扶苏。少年扶苏机智聪颖，生具一幅悲天悯人的慈悲心肠，因此政见多与暴虐的秦始皇背道而驰，始皇却认为这是扶苏性格过于软弱所至，就下旨叫扶苏协助大将军蒙恬修筑万里长城，抵御匈奴的进攻。几年的塞外征战果然使扶苏成长得与众不同，他身先士卒、勇猛善战，立下了赫赫战功，敏锐的洞察力与出色的指挥才能让众多边防将领自叹弗如。他爱民如子、谦逊待人，更深得广大百姓的爱戴与推崇。就在扶苏热切期待回到朝堂一展宏图之时，始皇一纸诏书传至上郡，竟是责备他办事不利，赐其与将军蒙恬自尽。扶苏悲愤交加，便欲自刎，老将军蒙恬却发现诏书措辞隐有破绽，制止扶苏，意欲亲身晋见始皇。可钦差令旗高举，挥兵相加，蒙恬与亲信将领拼死救出扶苏，逃离上郡。天地虽大，似再无扶苏存身之地，为了洗刷罪名、查明真相，扶苏毅然走入山雨欲来风满楼的秦末乱世——以上便是由目标软件公司历经三年打造而成的历史RPG《秦殇》的故事背景。之所以叫“秦殇”，是因为殇（音同“商”）有“夭折”之意，而秦国作为中国历史上第一个统一的封建王朝，自建立到灭亡只有短短的15年，喻之为夭折非常恰当。游戏从秦始皇死于沙丘开始，直至秦国覆灭为止，除了游戏主线故事外，还包含了一百多个分支剧情。虽然是否完成分支任务对主线发展不会有任何影响，但可以让玩者感受更多的游戏内容，获得更多的奖励，充分体验这样一段乱世中的勇士豪情。

总评 90



项目	内容
制作	目标软件
发行	第三波
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

评分项	评分
画面：	■■■■■■■■■□
音响：	■■■■■■■■■
操作：	■■■■■■■■■
娱乐：	■■■■■■■■■
剧情：	■■■■■■■■■□

序

公元前221年，秦灭六国，建立了中国历史上第一个统一的多民族中央集权制国家——秦朝，秦王嬴政自称始皇帝，史称秦始皇。公元前210年，秦始皇第五次出巡，病死途中，内侍赵高伙同其次子胡亥与丞相李斯密谋篡改遗嘱，赐死在上郡戍边抵御匈奴进攻的始皇长子扶苏和大将蒙恬，立胡亥为秦二世。秦二世即位不久后就暴发了大规模农民起义，公元前206年，秦王子婴降于攻入咸阳的刘邦，秦灭亡。以上是历史，而我们的故事，则是从太子扶苏逃脱赐死后开始……


扶苏被秦兵追杀。

第一章 重返京城

侥幸逃过追杀的扶苏心中只有一个念头：回到咸阳！去弄清楚发生的一切是为什么？

赵村

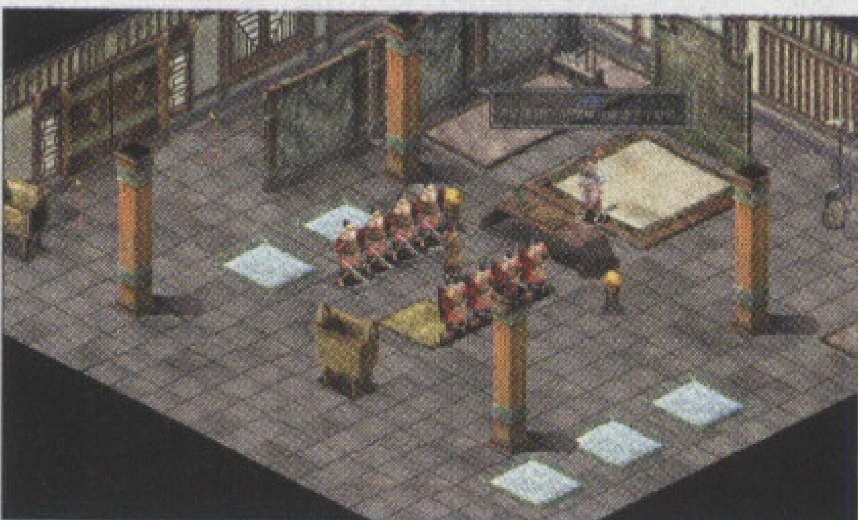
杀掉一群追兵后，扶苏来到赵村，向村口的老人打听到一些有用的消息。然后到村子西南角的院落里见到赵茜，在她的帮助下扶苏被安置到村外的山洞。砍杀洞里的一群虎蛟使扶苏的功力得到加强，另外在洞穴中还找到一个宝箱，得到一枚戒指。离开赵村时，扶苏特意前往赵茜家和她道别。在村中还遇到一位老人，他告诉扶苏五行相生相克的道理，使扶苏智力增加了1点。


初遇赵茜。

支线任务1：村中的十字路口有一个猎人，和他对话后会发现他的手臂因被蛇咬到而中毒，可以帮他到家中取解毒药，取回后如选择“要报酬”则可得到不错的打造原料——虎皮，如果不要报酬则可得到150点经验值（推荐选择虎皮，后面有很多任务都会有如此选择，本攻略原则上是给出最好的选择而不再特别提及可以得到的其他奖励）。

支线任务2：在村中的民居前见到发呆的赵成，对话中表示自己相信可能会有理想家园则可接受“寻找理想家园”的任务，到后来赵村被摧毁后找到桃花源，回来再与赵成对话即可完成此任务。

支线任务3：在村东的老妪家中，她告诉扶苏她的菜谱不见了，答应替她寻找。然后打破屋外的坛子可找到菜谱，还给老妪就算完成任务，不过在对话时一定要注意，只有坚持不要酬劳才能得到任务的回报——一把不错的长剑（与山洞中得到的戒指一起佩带，可以激活剑上的暗属性）。


孔刚将手下秦兵支开。

支线任务4：村外东边有一樵夫，与之对话后可知他因逃命而把柴刀留在熊身上，入洞杀熊找回柴刀，还给樵夫可得到一些经验值。

阳周城

扶苏离开赵村来到阳周城，在城门口就被秦兵抓住，谁知秦兵头目是曾经受过自己大恩的孔刚，一番对话后，孔刚决定追随扶苏而加入队伍。在城中和菜贩对话得知恩师蒙恬在夜里被押送进城，现在关在大牢里，扶苏决定去大牢看望蒙恬，看看是否有机会把他救出来。由于有孔刚的加入，进入大牢就是一件很容易的事了，只要说自己是咸阳派来的御使就行。在牢房的最里面见到蒙恬，老将军劝扶苏以大局为重，不要冒险劫狱救自己，扶苏只好答应下来。

支线任务1：在阳周城酒楼的最里面碰到一个厨师，他做菜需要红枣，去替他向水果贩子买，也可在城内仔细搜寻，可在某个民居内找到。

支线任务2：在城东北有一木匠，可付费向他学习几样物品的打造方法，这几样物品在以后的任务中都会用到。当然，现在不学以后用时去买或再来学也可以，因为学费对低级玩家来说可是很高的。


雁门关前戒备森严。

基本操作技巧：

《秦殇》在操作方面同国外游戏大作《地牢围攻》有异曲同工之处，那就是你可以在游戏过程中的任何时候按下空格键暂停游戏，在暂停中你可以选择队员、指定攻击对象、给队员补血补气、调换角色装备、给队员升级、查看地图等。在游戏中使用频率最高的应该是Tab键和数字键1～5，前者的功能是选择所有队员，后者的功能则是选择相对应编号的队员，尤其是在几个队员之间调换装备、物品时，善用数字键可带来极大的便利。另外还有一些快捷键也经常需要用到，除了前面说过的空格键外，还有C键用来查看角色属性，N键查看角色物品、装备，L键查看任务和日志记录，U键打开角色升级界面，同时在这个界面中还可以选择角色的8种最常用技能拖放到快捷键定义框中（对应鼠标左右两键可分别定义4个快捷键），以后你就可以使用相应的快捷键来直接切换不同的武功技能了，非常方便。如果你希望了解有关游戏快捷及操作的全部资料，请参考游戏说明书。



雁门关

由阳周城可以前往雁门关（另一个出口是去北地郡），你在雁门关酒馆里可触发结识冒顿（后来的匈奴冒顿单于）的情节，如果级别够高还可到塞外匈奴营地招冒顿加入，这样就能多一个伙伴。冒顿和孔刚同样是力士，在初期很好用。当你帮助他完成夺回王位的任务后，他会离开队伍回到塞外，而你可以再次将他召入队中。注意：帮冒顿夺回王位的任务较难，建议20级以后再去尝试。

支线任务1：在城内崔小家中，崔小说别人家的水井都有水，唯独他家的水井不出水。扶苏下井一看，原来是怪物在里面阻塞水道，杀光怪物水道就畅通了。

支线任务2：城中有个皮衣商人，可跟他学习制作皮衣，同时皮衣卖给他的价钱较高，是个赚钱的好去处。

支线任务3：从雁门关守兵处可骗到通过北地郡的关文。

支线任务4：在雁门关酒馆里结识一个蛮族青年，一起喝酒攀谈，原来他是匈奴头曼单于的长子冒顿，虽然双方曾是敌手，但如今却惺惺相惜，冒顿答应成为单于后20年内不侵犯中原。这时出现一群杀手行刺冒顿，杀光这些杀手后，扶苏决定帮助冒顿杀死头曼，夺回单于之位。

支线任务5：在咸阳帮助萍儿买酒之后，她会给扶苏一个发钗。在雁门关附近可找到一个山洞，此发钗是进入山洞的钥匙，在山洞里可得到一件不错的武器。但注意，此山洞只能进入一次。

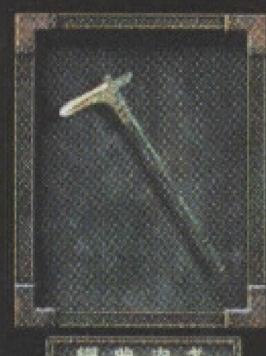
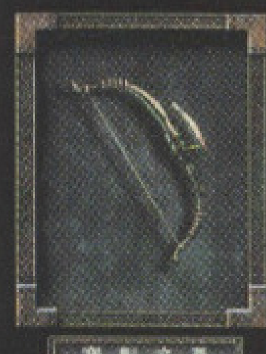
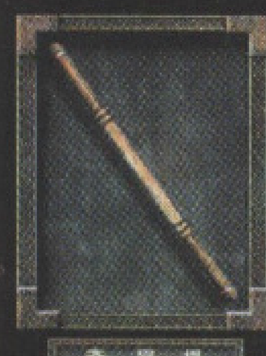
北地郡

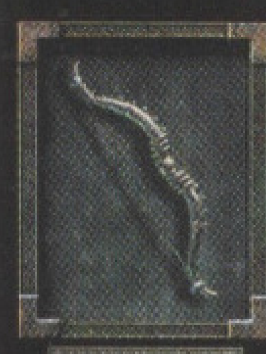
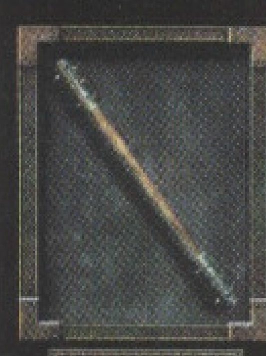
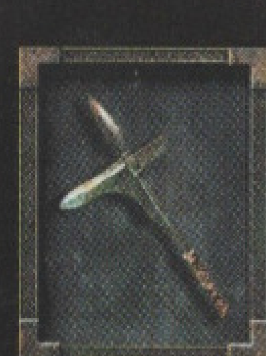
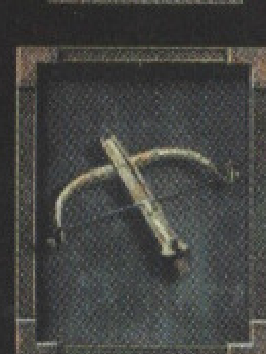
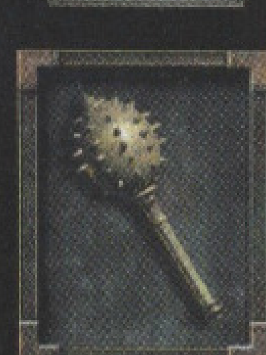
北地郡城门紧闭，看来要进城得想些办法，当然花钱贿赂守城秦将是可以的，不过这冤枉钱还是不花为上。于是扶苏先到北地驿站（阳周城西门出来向下），见到驿使后说自己是从咸阳来接他的，骗到通关文书（当然直接动手抢也可以）。进城后与门口的行人对话，得知始皇帝已经驾崩了。

北地郡支线任务繁多，完成起来要注意一下顺序，建议先招廖异入伙，人多了后面的战斗会简单些。在城西南方与街上的顽童说话，可得知廖异精通法术，到廖异家中劝他振作，过一段时间再来找他，他就会加入队伍。

支线任务1：在酒楼与掌柜对话，得知有一个无赖经常白吃白喝，欠下800文钱，替老板教训一下无赖可取回800文钱。不过这个无赖有一定的实力，如果队伍里人员偏少或级别偏低，作战时要小心。拿回钱后同酒楼老板对话，根据不同的对话选择可得到不同报偿。

支线任务2：在酒楼中同店小二对话，得知有关贪泉的说法。义正辞严地反驳他，可得到一些经验值的奖励并提高声望。

五行的运用：

《秦殇》中引入了五行相生相克的设定，五行对玩家的攻、防、道具都会有影响，所以如果熟练掌握五行的相生相克关系，那么即使是在Hard难度中也会游刃有余。在游戏中经常会得到具有“未激活属性”（暗属性）的装备，随着道具等级的提高，暗属性的级别也会相应提高，尤其是一些高级装备，如果不将暗属性激活，可能甚至还不如一件普通道具好用。在激活暗属性时，就需要用到“相生系统”——五行相生关系为：金生水、水生木、木生火、火生土、土生金；装备相生关系为：项链相生头盔、腰带相生盔甲、同侧戒指相生同侧兵器。建议玩家在游戏中将各种五行属性的戒指、腰带和项链至少各准备1件以备不时之需。

五行相克主要体现在战斗方面，游戏中出现的敌人会带有随机的五行属性，遇到这种敌人时，如果采用与之相克的技能或武器攻击，就会得到更佳的攻击效果，五行相克关系为：金克木、木克土、土克水、水克火、火克金。当鼠标指向敌人时，屏幕上方会出现此人的名字、血槽以及五行属性，此时可根据此人的五行属性来更换与之相克的技能和装备。在与Boss作战时，采用相克的技能和装备显得尤为重要，如果使用与之相生的技能，甚至会出现几乎打不动Boss的情况，而一旦换上相克的武器和技能，就会明显感到战斗变得轻松很多。同样，具有五行属性敌人的攻击也会附加特殊的攻击效果，五行附加的攻击效果如下：

金系攻击：眩晕
木系攻击：中毒
水系攻击：冰冻
火系攻击：溃散
土系攻击：石化

例如，如果本身的水系防御力很低，在遇到水系敌人时受到的伤害会更严重，而且被冰冻的几率也大大增加，此时需要佩戴可以增加水系防御力的防具。需要注意的是，由于五行相克的原理，水属性的防具实际提高的是火系防御力，只有佩戴土属性防具才会提高水属性防御力。五行的引入极大丰富了《秦殇》的装备系统，可以给游戏带来无穷的变化，使游戏变得更有趣味性，增加了玩家选择装备的可能，扩展了游戏的策略性。

支线任务3：在城中彭宇的家中见到彭宇的妻子，答应她劝说彭宇回家。到酒楼后找到彭宇（东北角），劝说他回家，完成任务可在彭宇妻子处得到一些奖励。

支线任务4：城外西边有一个猎人，他告诉扶苏附近狼很多，而且他收购狼骨，价钱给得还可以，若缺钱可以卖狼骨挣钱。

支线任务5：城外东北有一山洞，洞口有一农夫，选择和他下洞寻宝，杀死其中所有老虎就算完成任务。

栎县

由北地郡西边的门出发到达栎县（另一个出口是去咸阳北郊），这里盛产药材。栎县虽无主线任务，但可通过分支任务得到许多经验值并找到很多打造用的木材，因此建议大家还是来看看。

支线任务1：在村里碰到一个可爱的小女孩——团儿，她恳求扶苏假扮她被抓去修长城的父亲，安慰她双目失明的母亲。这个任务很感人，设计得也有一定难度，在与团儿对话时一定要仔细查问她家里的情况，以免在与团儿母亲对话时被问出破绽。成功瞒过其母并让她有信心继续活下去才算完美地完成任务，完成任务后可得到很多经验值并增加声望，团儿还会给你宝石作报答。

支线任务2：同药农对话，他会告诉你他的千年灵芝被抢，去城北强盗的营地杀光强盗，可在屋中找到千年灵芝，还给药农任务完成。

支线任务3：与中年男子对话，可以学会制作木偶。

支线任务4：一位老者因为心爱的鱼杆坏了而非常伤心，如果先前在阳周城学了鱼杆制作，找齐材料做一个给他就是。

支线任务5：在季全家与季全对话，如果扶苏在阳周城酒楼帮厨师找过红枣（给厨师红枣后要和厨师聊天才能触发此任务），在这里会得到些报偿，真是好人有好报呀。

咸阳北郊

在咸阳北郊得知胡亥在此处狩猎，扶苏打算到皇帐中探听消息，不过要是硬闯大营，由于守兵众多胜算极小。同树林中的樵夫对话得知东边有一山洞可绕上山，虽然也会惊动一些守兵，但相对来说就简单多了。在皇帐中，扶苏听到胡亥与李斯、赵高的谈话，李斯与赵高似乎对事情的看法相左，但当赵高提到“沙丘之约”的字样威胁李斯时，李斯只好屈从，这让扶苏觉得很可疑。

咸阳

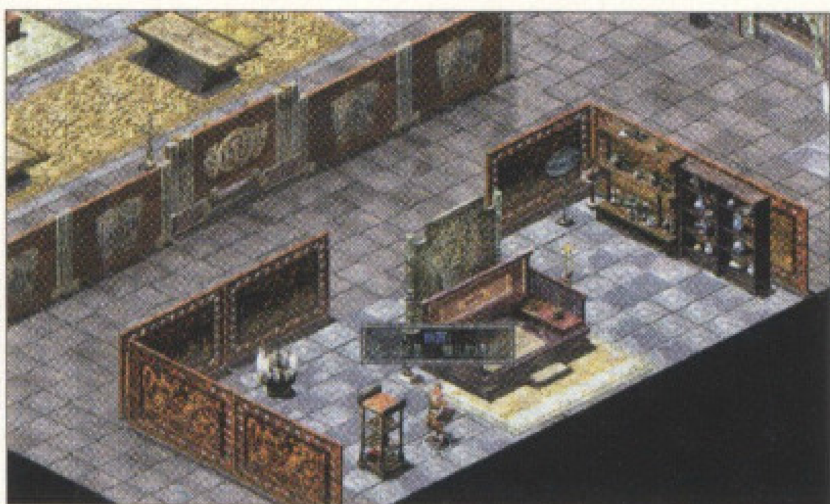
到达咸阳的扶苏开始自己的调查。他先到自己儿时好友桓峰的府第，桓峰对扶苏说始皇的暴毙离奇而又玄妙，扶苏决定设法进入始皇陵去探查父亲的真正死因，但要破除皇陵中的重重机关，必须要找到一位精通机关之术的异人才行。离开桓峰府后，扶苏想回自己的太子府去看看，谁知已被胡亥下旨查封无法进入。扶苏在城南遇到自己原来的管家乐伯，了解了一些情况，并从他那里得到太子府后门的钥匙。进入太子府，可得到太子妃的遗书，还有《孙膑兵法》。

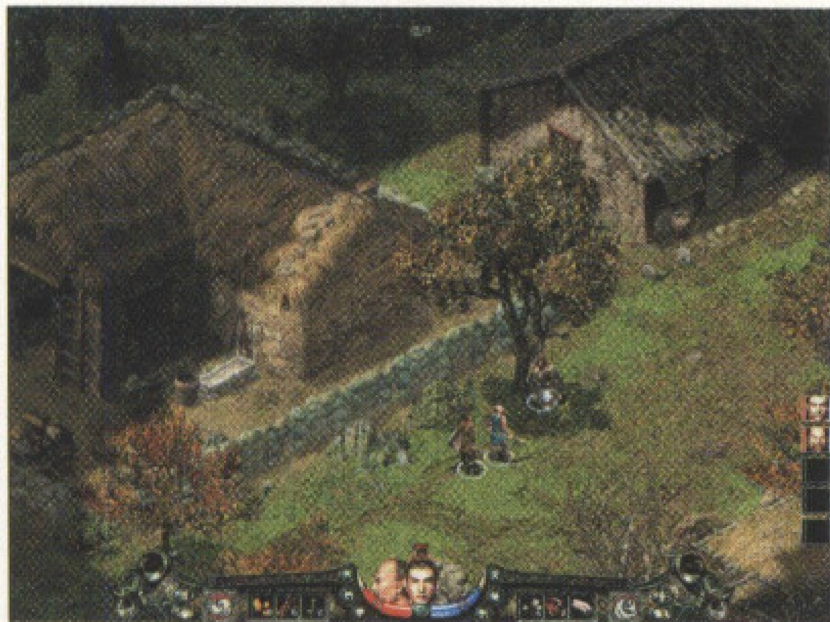
支线任务1：在城西南碰到一位老者和他的孙子铭儿，老者告诉扶苏说铭儿母亲留下来的遗物——蜀绣巾被弄坏了，铭儿很伤心，扶苏答应找人修补好蜀锦。在咸阳东北的民居中可找到绣女，她答应修补蜀锦。此后在城最东南角的废弃木屋里找到铭儿，他会送给扶苏一把短剑。等蜀



关于战斗策略：

与其说《秦殇》是ARPG，倒不如叫“策略RPG”更合适，因此玩惯“大菠萝”的玩家在初次接触《秦殇》时，可能会感到非常不爽。因为《秦殇》在战斗中更注重小队成员的配合和策略运用，如果还像玩Diablo那样一往无前，基本上都会死得很难看。由于在战斗中被敌人击中后都会有短暂的“攻击不能”状态，导致无法还击，所以要尽量避免陷入敌人的包围或被敌人堵在死角，一旦被敌人围住，一定要争取尽快跑出包围圈。需要注意的是，因为技能在使用中途会被打断，所以某些需要一段时间蓄力或准备才能施放的技能（比如刺客的“怒箭穿心”）一定要在远离敌人的位置施放。《秦殇》中敌人的AI比较高，生命低的时候还会逃跑，遇到这种情况千万要记住：穷寇莫追！如果尾随敌人，很可能会被引到包围圈中，导致重大损失（游戏中的角色死后无法复活，如果主角扶苏阵亡则Game Over）。据说制作组在设计AI时，本想让敌人专门围攻队伍中最弱的队员（通常都是巫师、术士这样不可缺少却又比较脆弱的角色），但这样一来可能会导致玩家感觉自己是在被游戏“虐待”，所以就去掉了。《秦殇》强调的是小队配合作战，最多时要同时操控5个队员，所以在游戏中必须随时注意按空格键暂停来调整战略战术，根据敌人的五行属性来调整队员的装备，采用合适的武功、技能，以及疗伤、补给等。这里需要提醒大家注意一点，《秦殇》中不能连续服用药品，服用一次药品后要过5秒才能再次服用，所以一定不要乱吃药哟。


找到太子妃遗书。


向猎户打听消息。


三川郡酒家。


拜访富商晋海。


到富商家串门。

锦完全修补好之后，还给老者就算完成任务。

支线任务2：在城中街道上遇到一个大户人家的奴仆要买一件皮大衣，你可去雁门关买一件回来，也可自己做一件皮大衣再卖给他。

支线任务3：在城东南的民居，萍儿说自己把酒壶打破了，帮萍儿到杂货铺买一个相同的酒壶，萍儿会送扶苏一个发钗，这个发钗实际上就是雁门关附近一个神秘山洞的钥匙。

支线任务4：在萍儿家附近遇到一位少女，她想嫁给林哥哥，她父亲却要把她嫁给别人，这时可以选择为少女嫁给林哥哥出聘礼，也可以去说服少女的父亲答应女儿的要求。

支线任务5：同在监狱旁大街上散步的浮丘伯对话，可以得到《诗经》，使用后魅力+10。

支线任务6：在城西南的民居会碰到一个研究历史的书生，答对他的问题可得到奖励。

第二章 寻访异人

雍县

雍县里没有主线情节，但有鱼肠剑的线索，所以还是要去的。

支线任务1：雍县街道上有一个谜语老人，他会问扶苏4个谜语，根据回答正确与否可得到不同的奖励。

支线任务2：在城边山洞附近有一个流浪少年，说他父亲的遗产就在这个山洞里，杀光山洞中的敌人替少年拿回遗产就算完成任务。注意：里面有两个宝箱，少年给扶苏的钥匙只能打开其中一个。

支线任务3：在城中民宅里遇到一个书生，替他带话给阿兰，再把阿兰的话带给他，他会说愿意送一把宝剑给扶苏，不过暂时忘记放在哪里了。当在后面的章节完成田纲的任务再回来，他就会赠送鱼肠剑。

支线任务4：在城中的当铺，扶苏碰到一个急于当掉玉佩的姑娘，扶苏认出这玉佩是自己十二弟的，就决定跟踪这个姑娘。跟踪到西南山坡时发现自己的十二弟公子高被秦兵围追，其妻林瑶云自杀。杀死所有追兵后在村里的一间民居找到了垂死的公子高，公子高向扶苏说胡亥杀害了所有的兄弟姐妹，只有自己侥幸逃出。埋葬了公子高后，其妻瑶彤说要先回栎县老家一趟，此后去栎县瑶彤家里，可邀请瑶彤加入队伍。

三川郡

支线任务1：帮助侯讽要回遗失在严屠户那里的宝石就算完成任务，不过严屠户不会轻易交出，必须打败他才可以。

支线任务2：在城南角的农夫处可学到铁铲的打造方法，铁铲在以后的任务中会用到。

支线任务3：旬或说邻居马三要杀他，一问之下，原来是因为一些鸡毛蒜皮的小事，说服一下就行了。

支线任务4：在城边的塔里会遇到一个无赖索要金钱，打败他后可得知秦始皇金龙盘的下落。

支线任务5：和酒馆的客人谈话会知道本地的富商晋海豢养了一批刺客，有钱的话可以雇用。找到晋海可出钱雇用田月琳，也可到偏房劝说田月琳加入队伍，如果言语得体她会加入，否则要打败她（一对一单挑）她才会加入。

颍川

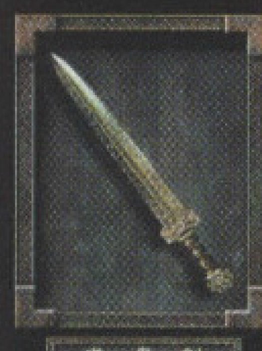
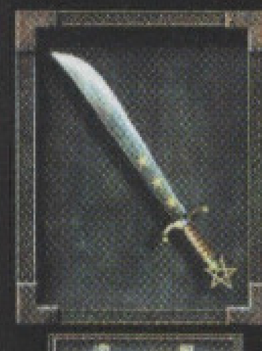
在城中的富商家，富商告诉扶苏说鹰喙岭的山贼要他交出传家之宝来作军费，扶苏表示愿意上山交涉。

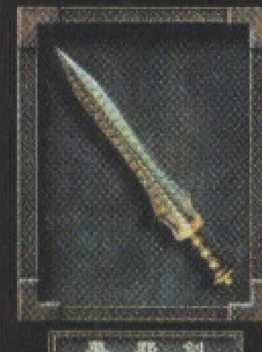
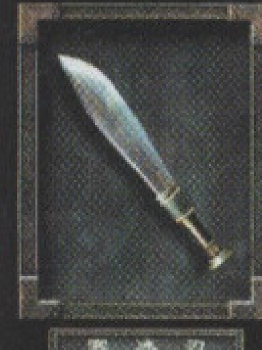
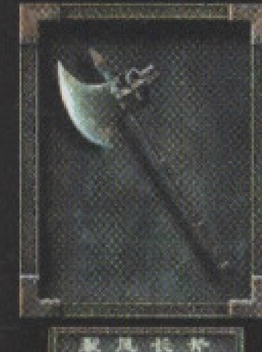
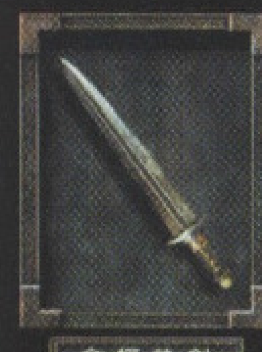
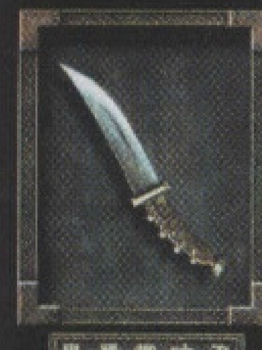
支线任务1：在街上碰到一个算命老人，队伍中的其他人可以算命，但扶苏不能。

支线任务2：在颍川的入口附近有一个叫小龙的男孩，他对扶苏说自己的木剑被阿柱抢走了，替他要回来就可以。

支线任务3：在城中铁匠铺，章铁匠会教扶苏如何做木剑。

支线任务4：在城中，一个叫盛才的人告诉扶苏他的朋友王岩被诬陷下狱，花3000


使用技能的技巧：

游戏中的职业有五种，分别是游侠、力士、刺客、巫师、术士，前三种可以看成战斗系职业，后两种是魔法系职业，每个职业都有其自己的特点，只有互相配合才能取得战斗的胜利。

游侠：扶苏、韩信、李由

游侠有较强的武力并拥有一些辅助攻击的技能，他的生命力、精力、敏捷度以及攻防能力发展较为均衡，既可冲锋陷阵，又可迂回敌人四周进行干扰，其打造和修理技能是小队不可或缺的，若可能一定要尽快将这两个技能提升至最高等级。

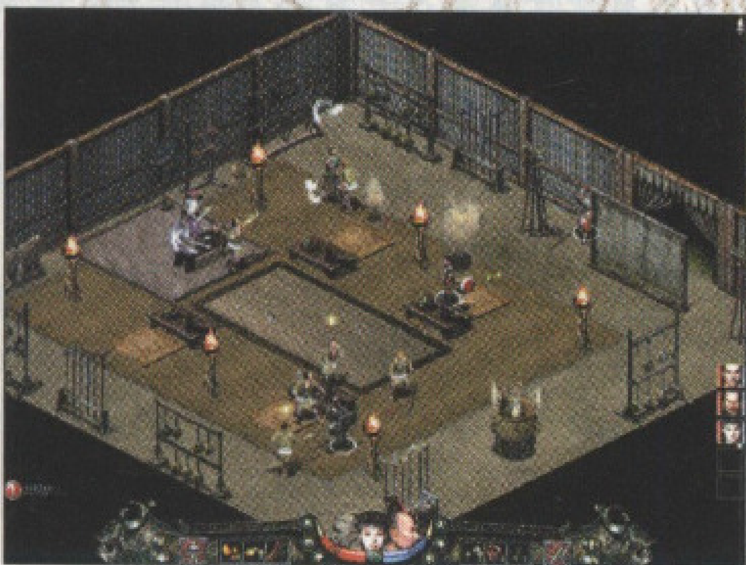
游侠从升级方向来说主要可分为物理攻击和五行攻击两大方向，前者主要依赖于力量，而后者主要依赖于智慧；前者可以选择升级怒斩问天、穿心一击、疾风扫落叶，后者可以选择升级旋风急雨、电闪雷鸣、霸道无双。另外一个不可忽视的技能就是普通攻击（斩棘披荆），这个技能虽然简单但非常实用，适用范围广，且不消耗精气，如果升级到9级会令游戏中前期轻松很多。物理攻击技能中怒斩问天的判定和攻击力都不错，快速灵活，适合对付远程攻击的敌人和逃跑的敌人，但不适合作为主力战斗技能；穿心一击攻击力强大，适合作为主战招式，但精气消耗很大；疾风扫落叶是游侠的最强招式，配合雷霆万钧和潜龙升天后威力极大，不过精气消耗过大，只能使用几次，而且对操作要求比较高，在战斗中不可能连续使用，建议与普通攻击结合使用。五行攻击技能中，旋风急雨适合攻击多人，电闪雷鸣适合攻击单人，霸道无双则是远程攻击技能。在游侠的辅助技能中，止血回春和凝神养气只能选择一个，如果使用穿心一击、疾风扫落叶这样精气消耗大的技能，一般应该选择凝神养气。另外御气之术、移行换影、点石成俑、金钟护体、雷霆万钧等五项辅助技能也只能选择一种，一般来说以物理攻击为主的角色应该选择雷霆万钧，以五行攻击为主的角色适合选择御气之术，使用霸道无双的角色应该选择点石成俑。潜龙升天是比较特殊的辅助招式，可与各种攻击技能组合，不过对玩家的操作有一定要求。

力士：孔刚、冒顿、琼布

力士体格强壮，善于近身攻击，同时可为同伴遮挡魔法或远程攻击，战斗时可冲入敌阵，吸引敌人攻击，为同伴创造机会。力士具备的技能主要集中在强力战斗及驯养召唤猛兽方面，除了可召唤飞鸟打开黑雾，还可召唤狼、老虎、熊来协助作战，随着召唤等级的提高，可召唤的数量和召唤兽的等级也越来越高。在很多时候，召唤出一些野兽来协助作战非常必要，尤其是面对一些Boss时，用召唤兽来做"肉盾"是个不错的选择。


找县官为王岩申冤。


以张良的名义就可以进入山寨大门。


与韩成一言不合动起手来。


路过萧何的家。


这就是樊哙的狗肉铺。

买通狱守见到王岩可了解到具体情况（王岩牢房的钥匙在监狱中间的桌上）。扶苏到王岩家调查发现一个玉佩，王岩说是邻居李多的。去问李多，他矢口否认，看来证据不足，还要继续调查。扶苏再次找到盛才，盛才说李多最近出手阔绰，再到李多家调查可发现一把钥匙，经王岩证实这钥匙是他家的。再回去逼问李多，李多交代是县官要他干的，到县衙逼县官放人就行了（如果不想这样麻烦，在第一次见到王岩时也可以选择劫狱，不过战斗难度极大）。

鹰喙岭

进入鹰喙岭后碰到张良，扶苏报上姓名，二人一见如故结为好友。张良说山上的人马是义军而不是山贼，扶苏表示要见首领问问清楚。在山寨大门口说自己是张良的朋友顺利进入，到聚义厅见到首领韩成，查明是其手下韩闯为筹集军费而为之，扶苏和张良都劝韩成收回成命，但韩成碍于面子不肯答应，于是双方放手一战。

此战张良会加入我方共同作战，但不受控制。而张良如果战死以后就不会再加入队伍，所以此战一定要保证张良的人身安全。张良是术士，防御低且生命值少，而韩成一开战就会直扑张良，所以战斗一开扶苏等人就要迅速靠近张良直扑韩城，将攻击张良的火力转移过来，争取能把张良隔离在一个角落不受攻击。只要将韩成击倒就可结束战斗，其他敌人不必全部消灭。战后如果张良不死，而扶苏的声望超过30，则张良可加入队伍。

支线任务1：在去往山寨的路上会碰到一个药农，他希望扶苏找一个钓索给他，如果先前学过钓索制作则可轻松完成任务。

沛县

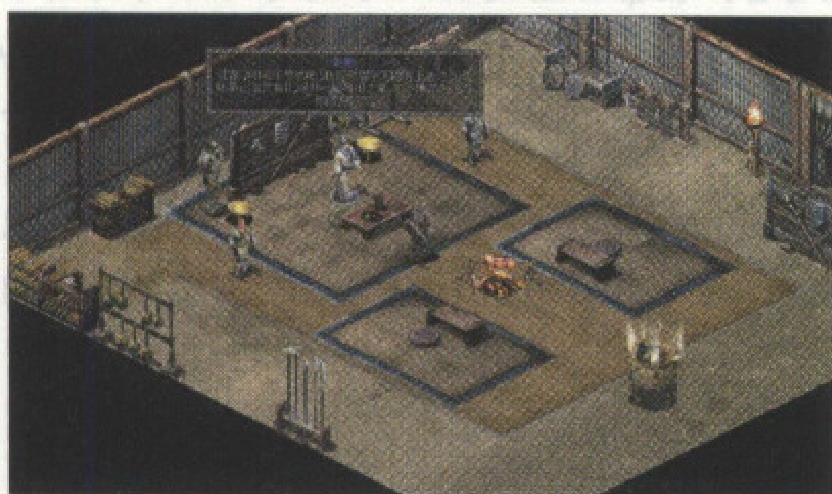
一路打听下来，得知有一个叫萧起的人精通机关制作，不过只有他的哥哥萧何还有萧何的上司刘邦知道萧起下落，于是扶苏来到沛县寻找刘邦。和行人对话得到一些有关刘邦和吕雉的消息，并得知刘邦不在家中，如何得知刘邦的确切下落呢？有以下三种办法，可任选其中一种完成任务：

办法1：和街上的无赖对话知道卖狗肉的樊哙和刘邦是好朋友，到樊哙的狗肉铺与樊哙对话，如果樊哙对你的回答比较满意，会托你替他去砀山见刘邦；办法2：在酒馆和掌柜对话，知道正在喝酒的夏侯婴是刘邦的生死之交，与夏侯婴饮酒，如果举止和夏侯婴的意，也能得知刘邦在砀山的消息；办法3：在刘邦家中与吕雉对话说官兵要追捕刘邦，出门可碰到刘邦的儿子小宝，给小宝找到木剑（或者给小宝做一把木剑）他就会告诉你他要去砀山给刘邦送信，这样也能得知刘邦的下落。

支线任务1：在沛县中行走，会遇到被狗追的阿才，替他把狗杀了就行了。

支线任务2：等级超过20级后，可以和搭楼里的徐五比武，胜利3回就可得到不错的战利品。


来到砀山。


第一次见到刘邦。


萧起提供扶苏重要情报。


这里的驿官丢了马鞍，帮他找回来吧。


向樵夫刘刚打听田刚的消息。

砀山

既然刘邦在砀山，只好去砀山跑一趟了。在大帐中见到刘邦，得知萧起接到他徒弟的来信，已经动身去了彭城，看来还要再去彭城跑一圈。

支线任务1：在砀山北边的民居里有个老婆婆求扶苏把她的孙子找回来，在树林西边找到她的孙子，那孙子却要扶苏替他取一件东西才肯回家。回到老婆婆那里得知小孩要锁在箱中的木偶，于是从村东的老者那里拿到钥匙，再回来取出箱中的木偶，再跑去交给小孩就达到目的了。

支线任务2：在树林中遇到樵夫说自己的玉佩因逃命掉落在某个山洞里。山洞里的怪物较强，玉佩就在山洞中部的地上，拿到就可完成任务，并不需要将其中的怪物杀光。而后将玉佩还给樵夫并继续和他对话，就可以得知有一群人从这里路过，说是去抢什么宝物（山洞里有力士用的黄金装备，要仔细找找）。

彭城

刚到彭城就碰到一个少女被3只黑熊包围，扶苏一行自然仗义援手，杀死黑熊之后，少女不但不感谢，反而责备扶苏不应该多管闲事杀她用来练功的黑熊。对话中得知少女叫荆无忌，不得已还要陪她单打独斗一场。来到荆无忌家碰到萧起，原来荆无忌就是萧起的徒弟。萧起告诉扶苏他来彭城是为消灭危害百姓的怪兽善翼。此时扶苏有两个选择，如果对自己的实力很自信，可直接到城北替萧起杀死善翼；如果不想动粗，则可去帮萧起找到制作捕杀善翼机关的两件重要原料——天宫之铁和铁松之木。不论用哪种方法，帮萧起除掉善翼后，萧起就会告诉扶苏当年修始皇陵的最后阶段，曾经发生过工匠大逃亡事件，一个叫田纲的工匠最后成功逃脱，可能藏身在衡山村附近。扶苏邀请萧起加入队伍，萧起婉言谢绝了，不过他推荐他的徒弟荆无忌加入了队伍，并告诉扶苏荆无忌是荆轲的女儿。

支线任务1：如果到过泰山的酒馆并与掌柜对话，就能得知有关猴酒的信息。在彭城酒馆会遇到一位老者要扶苏帮他找寻猴酒，替他找到猴酒之后会得到一把短刀并触发邯郸丁讯的任务。

支线任务2：来到城中的纺女家，纺女说她的木梭坏了，拜托扶苏帮她找一个。可到木匠处买一个，也可向木匠学习如何制作，自己做一个木梭给她就行了。

支线任务3：彭城驿站外信使的马鞍被盗，如果学过马鞍制作，做一个给他就是。

第三章 工匠田纲

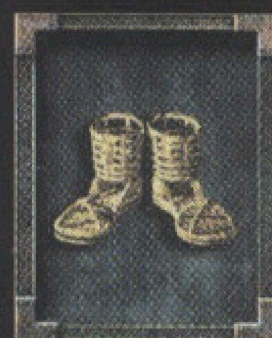
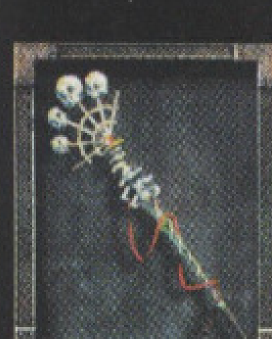
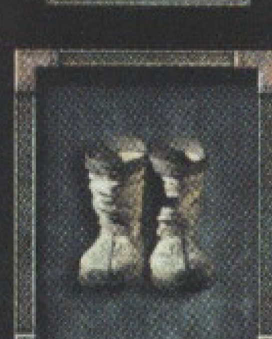
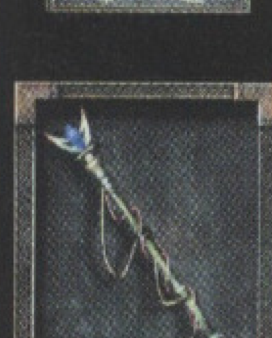
衡山村

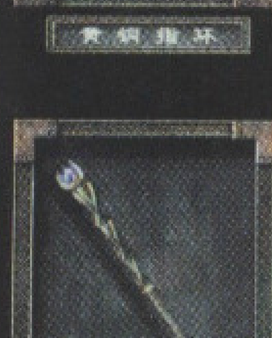
得知田纲消息的扶苏马不停蹄地来到衡山村，进村就向路人打听，但都没有田纲的消息，不过却了解到本村张铁匠的打铁技术突飞猛进，看来要找张铁匠问问。找到张铁匠，他告诉扶苏他的打铁锤被盗了，并说可能盗锤的有刘京、马壮和钱四3人，经过调查后确认铁锤是钱四所拿，该怎么拿回来？要文要武看着办就是了。拿到铁锤还给张铁匠，他非常感激扶苏，告诉扶苏他之所以打铁水平提高，是因为捡到一本《铸经》，而《铸经》的作者正是田纲，同时张铁匠还教扶苏捕兽夹的做法。

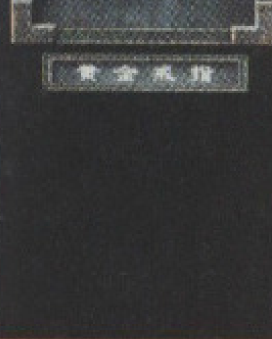
根据张铁匠的线索，在村西北找到一个山洞。山洞中机关重重，有些陷阱还是一击必杀的，刺客的金睛火眼（至少4级）和巧手除障在这里发挥了巨大作用。排除重重机关后，终于在山洞最里边见到田纲，这个家伙既贪财又胆小，扶苏骗他要去始皇陵盗墓取宝，并与他平分财物，他才勉强答应帮忙，但还要考验一下扶苏的能力，他要扶苏取回衡山城富商乌秸的玉佩才肯帮忙。

衡山城

不得已扶苏来到衡山城，找到了乌秸府却得知他的儿子被强盗绑架了。于是去城北的强盗老巢，灭光强盗救出其子换得玉佩（如果实在不愿意打仗也可出钱帮乌秸赎回儿子，同样能拿到玉佩）。离开乌府后在门口碰到了韩信，击





力士以物理攻击为主，因此升级时应着重于力量和体质。在攻击技能中，亡命搏杀攻击力强，但要损耗自己的生命，建议结合吸血装备使用；举火燎原攻击力强，但速度很慢；饿虎扑食对单个敌人的伤害力非常强，缺点是精气消耗巨大；风卷残云是力士唯一的群体攻击技能，在与大量敌人作战时的杀伤力在力士所有技能中首屈一指。力士也可主修五行，血舞狂风和风卷残云都可用于五行攻击。气冲宵汉攻击力不强，但其辅助作用非常大，可用于控制战场上的局势。力士主修召唤是另一种打法，召唤需要消耗大量精气，力士要装备增加精气和提高精气恢复速度的装备来弥补自身精气值低的缺点。在几种召唤技能中，狼的速度快、数量多，其冰冻攻击的威力不可小视；虎的各方面比较平均，综合实力最强；熊具有大范围攻击和眩晕攻击能力，而且生命力顽强，在面对多个近身敌人时作用很大，但速度慢是其最大弱点；木偶的大范围杀伤力巨大，但使用不当很容易伤及自身。与召唤技能相结合的铜皮铁骨可用于加强野兽的攻防能力。

刺客：赵茜、荆无忌、田月琳

刺客行动敏捷，视野广阔，擅长远程攻击，并利用地形和各种环境制造陷阱。刺客还擅长隐匿和侦测陷阱，是勘查地形的最佳人选，因此金睛火眼和巧手除障这两项技能应尽快升到4级以上（巧手除障还可用来撬上锁的宝箱）。刺客的攻击技能有弓箭、短刀和陷阱，弓箭技能中的乱箭齐发适用范围广，是左键技能的首选；高级技能可选择连珠快箭（五行攻击）或怒箭穿心（物理攻击）；短刀技能可选择疾电索魂（物理攻击）或迅雷穿闪（五行攻击），选择物理攻击还可配合遁地无形。陷阱技能中引蜂之术和陷地毒签为木系攻击技能，无情箭阱为物理攻击技能。刺客可视自己伙伴修炼的技能来决定是否学习噬骨之毒（加强木系攻击）或无情冰刃（加强木系攻击）。需要注意的是，在团队中如果使用多个加强群体五行攻击的技能，则只能有一个起作用。

术士：廖异、张良、昆蒲、方仲

术士本身不是近身攻击的强手，生命脆弱、防御力较弱，不加以保护很容易在战斗中阵亡。但同时术士拥有强大的技能弥补其物理攻击力的不足，其技能不但可以对敌进攻，还能有效增强伙伴的各种属性，帮助伙伴恢复生命。术士擅长医疗，其辅助技能中的妙手回春和圣手祛魔是必修技能，升到较高等级可节省大量用于疗伤的金钱。除了医疗以外，术士还会鉴定装备，所以也一定要把鉴定技能提升到最高等级，否则好不容易得到一件高级装备却无法使用该多难受？术士的五行攻击分为金、水、土三系，一般来说应该偏重于一系来修炼。无论是修炼哪一系，建议将最低级的技能修炼到9级，这些技能


田刚就藏在后山山洞中。


排除了机关陷阱后，才见到了田刚。


救回乌秸的儿子换得玉佩。


在泰山找到拥有湛卢剑的吴心。


到长沙买药。

败他后可以要求他加入队伍。而后拿着玉佩回去见田纲，田纲告诉扶苏说皇陵的秘密入口就在骊山后山，只需用传说中七把神剑中的任意一把（七把神剑分别是干将、莫邪、鱼肠、湛卢、巨阙、工布、泰阿）劈开堵在入口处的巨石，同时带上能解百毒的金蟾珠，就可安全出入已被毒气充塞的地下墓穴。金蟾珠据说在蜀地苗人聚集的地方可以找到，而那七把神剑则已散落湮没在四方了。

支线任务1：在城北木匠家里得知他把工具箱落在城外树林中，在城北树林的树上找到工具箱还给木匠可得到龙眼木。

支线任务2：在泰山接受吴心寻找铸剑原料的请求后，同城中行人说话，可得知毛森的住处。找到毛森后他告诉扶苏他正在找龙眼木，将龙眼木给他后得知其兄毛林搬家去了陈城。

支线任务3：在衡山的一座民居里，一位妇人要扶苏帮忙给远在彭城的丈夫送冬衣，将冬衣送到彭城的杂货铺就可以了。

泰山

泰山西南角有一棵铁松树，在此可以找到制作捕杀善翼机关所需的铁松之木。

支线任务1：泰山酒楼门口有一个老乞丐请扶苏为他买酒喝，扶苏买给他，谁知他还不满意，要喝仙人醉。酒馆老板倒是有仙人醉，不过要扶苏拿猴酒来换。当扶苏从云雾谷取回猴酒拿给酒馆老板换到仙人醉后，再与老乞丐对话，老乞丐说本地的剑师吴心处有七把神剑之一的湛卢宝剑，但当问到有关始皇帝的事情时，老乞丐开始支支吾吾，没办法，只好武力解决。战胜老乞丐后，扶苏终于认出他就是卢生，如果不杀他，可从他嘴里知道本应东渡的徐福就隐居在泰山，还有就是秦始皇在死前已经有中毒的征兆。在一处民居里，扶苏找到老朋友徐福，得知他已经贸易致富了，扶苏答应他日有暇一定也要出海畅游一番！

支线任务2：见到吴心之后，扶苏言明是要借湛卢一用，此时不要选择动武，而要答应吴心替他到山洞引水。自制铁铲或到吴心弟子处拿到铁铲凿开岩石即可顺利引出水来。

支线任务3：引水任务完成后离开泰山，等再次回来询问吴心铸剑进程时，吴心会告诉扶苏铸剑的材料被弄丢了，他请求扶苏为他寻找雪松木和地火石，并说地火石在云雾谷可能有，雪松木要去找衡山的毛林才行。寻找雪松木和地火石的过程请参见相关任务介绍，找到原料后交给吴心，他会把打造出的短刀送给扶苏，取名灵火，先前借给扶苏的湛卢也不再收回。

九江

在九江城正东有块大陨石，在那里可找到制作捕杀善翼机关所需的天宫之铁。

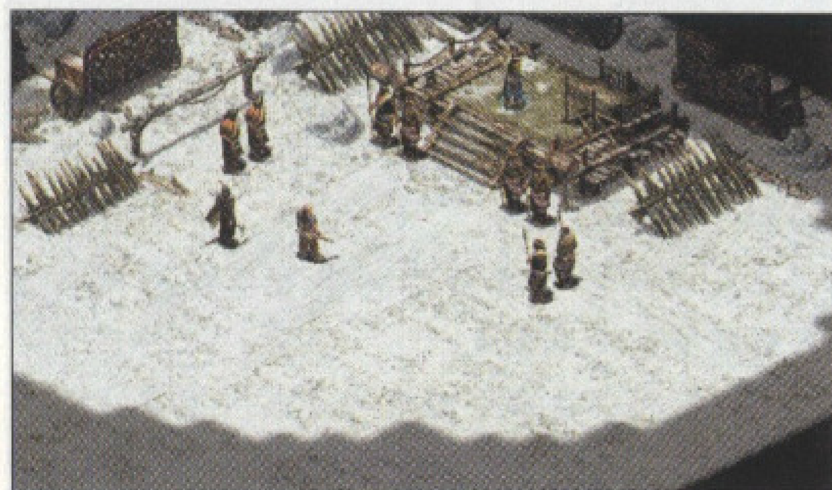
支线任务1：在吴富贵家门口，得知他辛苦养大的小狗原来是只狼，进到其家把狼杀掉就可以了。

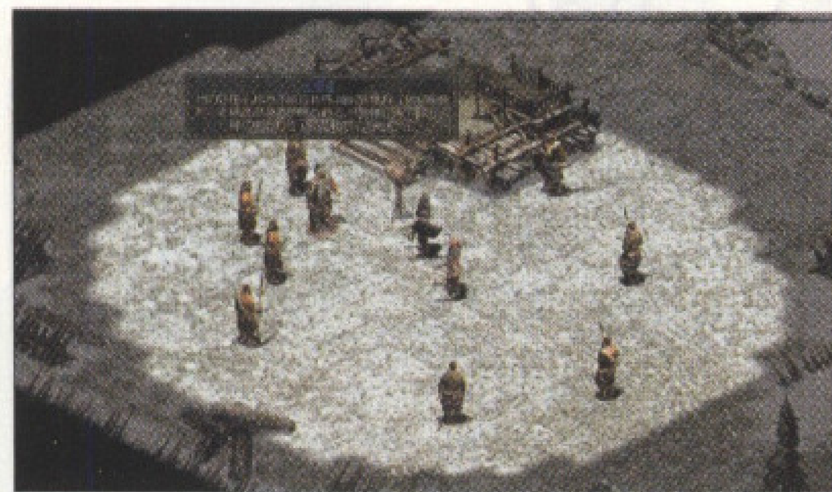
支线任务2：在村西遇到正在寻找弟弟的小奇，扶苏答应帮忙，在树林中的山洞中杀掉怪兽可找到小奇的弟弟小异。

支线任务3：在村中民居遇到老人智伯，调解他和其子智勤的矛盾，满足老人的心愿，如果此时声望高于35，可获赠七把神剑之一的工布剑。


消灭虎丘附近的盗墓贼可得干将剑。


陪冒顿去塞外匈奴营地找左贤王。


匈奴头曼恼羞成怒，要开杀诫。


原来最大的阴谋家是左贤王。


为求金蟾珠而与茵珠相识。

支线任务4：在城西北遇到琮布，与之交谈。在将来获得陈胜死讯后再回九江见琮布，他会告诉扶苏杀害陈胜的叛徒庄贾现在就逃亡到九江附近，在城东南可以找到庄贾，杀之为陈胜报仇，而后可邀请琮布加入队伍。

虎丘

虎丘没有主线剧情，不过可得到七把神剑之一的干将。

支线任务1：在虎丘与居民们对话得知虎丘山洞里闹鬼，扶苏一行前往调查，发现是一伙盗贼在盗吴王墓，故意装神弄鬼吓唬百姓，杀光这些盗贼可得干将宝剑，还有一把假的莫邪剑，不过得知真的莫邪在巨鹿。建议在得到此信息后尽早前往巨鹿取得莫邪剑，否则随着情节的发展可能就无法得到莫邪剑了。

支线任务2：与一名大汉打赌，说不用任何力量就可以将宝剑折弯并还原，其实没什么难的，就是利用的折射的原理，跟大汉对话时选水缸就可以了。

支线任务3：在大街上捡到一个小布包，完璧归赵就可以了。

长沙

支线任务1：到了长沙后，同城里的捕快陈由对话，他告诉扶苏最近长沙城里出了采花贼，很多少女失踪了，连郡守的女儿也不见了。扶苏答应追查此事，并在城边山洞里找到采花贼阴哥，不过这件事怎么处理就看你的了。

支线任务2：在陈平家中，陈平告诉扶苏城边东南山中有老虎为患，扶苏决定为民除此一害。

支线任务3：在长沙城的酒馆碰到一筹莫展的苏泽，原来他为母亲治病的灵芝被城里齐财主抢走了，可以选择出钱为苏泽赎回灵芝，也可用武力替他夺回来。

第四章 七把宝剑

为了追寻七把神剑和金蟾珠的下落，扶苏不惜走遍塞外漠北、岭南苗地，因为只有如此才能进入始皇陵，探询父亲死亡的真相。顺路去一下塞外匈奴营地，答应冒顿的事情也应该兑现了。还有就是赵村，与赵茜依依惜别的情景又浮现在眼前，也该回去看看了。

赵村

支线任务1：终于回到赵村，但这里已经和离去时完全不一样了，到处是断壁残垣。再往里走，发现一伙秦兵围着赵茜等人，果然是因为救助了自己才给这个村子带来灾难，扶苏大怒，出手消灭秦兵，赵茜表示愿意跟随扶苏闯荡天下。

支线任务2：赵村已经被毁掉了，可老百姓怎么办？从村长嘴里得知桃花源的传说，扶苏决定立即去寻找。进入村边的山洞（山洞有4个，只有一个通往桃花源），在里面会碰到兽人王，只有通过它的5轮考验才能通过，所以进洞前要多备补血药材。在山洞最里面还有一个食人怪在那里煮肉，可以打败它通过，也可和它玩猜谜游戏，全部猜对也能通过。在山洞最深处已没有路，旁边的燃灯老人对扶苏说只有放弃心中的欲望才能通过，作为大秦太子的扶苏最应该放弃的是什么呢？通过了所有的考验，扶苏终于到达桃花源，从桃花源中出来与村长和赵成对话即可。

支线任务3：在桃花源里，见到鬼谷子正在下一盘棋，智力达到一定程度就可以尝试解开棋局，如果此前在太子府得到《孙膑兵法》，会有相应的提示，使解局变得容易一些。解开棋局后一番谦逊，可得到《鬼谷子》和鬼谷盾。另外在鬼谷子住的茅屋中还可以找到一些书籍，不要忘记去看看。

塞外匈奴营地

到达匈奴营地后与冒顿会合，冒顿会加入队伍。

支线任务1：在最里边的营帐，一个丢失了长剑的士兵要求扶苏帮他找回长剑，否则他会报警，在旁边的营帐找到还他就是了。

支线任务2：从冒顿的叔叔左贤王处得知头曼去了北郊猎场，根据对话的选择可能得到两个匈奴士兵的帮助。到达北郊猎场后头曼、冒顿父子彻底反目，头曼召唤出两个怪兽助战。击杀头曼后，扶苏觉得左贤王也很可疑，他并没有告知冒顿头曼豢养

精气消耗小，威力也不错，适合作为左键技能，而高级技能威力虽然大，精气消耗也同样巨大，一定要与低级技能结合使用。术士一定要装备增加同系五行攻击力的装备，如权杖、戒指、法袍，五行攻击力是决定技能杀伤力的主要因素。

巫师：茵珠、瑶彤、淳于秋

巫师大多来自南蛮之地，擅长各种草药、毒物的利用。巫师的主要技能集中在攻击和诅咒上，是队伍中非常必要的角色，巫师的五行攻击分为木、火两系。与术士相同，使用技能时要注意高级技能与低级技能结合。巫师擅长诅咒魔法，不堪一击和万魔缠身可分别增加物理攻击和五行攻击对敌人的伤害力；寸步难行可降低敌人的速度，适合对付近身搏斗的敌人；天地混沌可降低敌人的视野和射程，适合对付远程攻击的敌人；而蛊惑人心可使敌人自相残杀，用于控制局势；紧身咒可降低敌人的物理攻击力，这个技能的一大优势就是可与其他诅咒共同起作用，而其他诅咒的效果是不能并存的。辅助技能中的化血成魔虽然能大幅度增加五行攻击力，却需要以减少自己的生命为代价，这对于生命脆弱的巫师来说非常危险，一般在局势混乱时不应使用。巫师也可使用以物理攻击为主的另类打法，在使用不堪一击及无往不胜加强自己的攻击力且装备长棍后，其攻击力可与游侠甚至力士相媲美。普通攻击附带的吸血功能弥补了其生命低、防御弱的缺点，使巫师可以像游侠、力士那样肉搏作战，此外几种远程的物理攻击技能威力也很巨大。要提醒大家注意的是，左手（鼠标左键）技能会影响到攻击方式，如果左键分配的是近程攻击技能，遇敌时会自动与敌人近身搏斗，所以注意如果不是必要，不要给巫师、术士这样防御力差的人物分配近程攻击的左手技能。


秦始皇陵的入口。


秦皇陵军阵。


秦皇陵内城入口。

怪兽的事情，于是大家到左贤王的营帐中查看，营帐里空无一人，扶苏感到形势不妙，出帐后果然被左贤王大兵围住，原来左贤王想借冒顿父子的矛盾坐收渔利，窥视单于宝座。杀掉左贤王后得到七把神剑之一的巨阙剑，冒顿成为匈奴单于，离开队伍，不过可再次约请他加入。

合江村

要去苗人聚居的云雾谷，必须经过合江村，此处无主线任务。

支线任务1：同合江村的村民和村长对话得知此村已经被黑巫术笼罩，并得知祭司昆蒲和其师弟宗妲的事情，大家都怀疑黑巫术与昆蒲有关，昆蒲也无法证明自己的清白。与宗妲对话，宗妲会骗扶苏说黑巫术事件系昆蒲所为。识破宗妲的阴谋后与昆蒲一起击杀宗妲就可解除黑巫术，昆蒲也可加入队伍。昆蒲加入队伍后还可为宗妲房中的3个草人解除魔咒。当然，你也可以相信宗妲的话，和他一起杀死昆蒲。

云雾谷

终于来到了苗人聚居的云雾谷，一进谷就碰到一个叫炎江的人，他对扶苏说只要绑架苗王的女儿茵珠，就可以要挟苗王交出金蟾珠，如此不义之事岂是君子所为，扶苏驳斥了炎江，双方动起手来。杀死炎江后再往里走碰到茵珠，她因感激而送给扶苏一颗金蟾珠，同时还可招她加入队伍。另外如果相信炎江的话，与他一起去袭击茵珠，那么杀死茵珠后也可得到金蟾珠。

支线任务1：在云雾谷里的古树中可以找到两壶猴酒，有关猴酒的任务请参见前文。

支线任务2：如果在彭城替好酒的老人（宋季）找了猴酒，在邯郸丁讯处拿了藏宝图，在云雾谷就会出现一隐藏山洞，可在山洞中找到吴心铸剑所用的地火石及盘古巨斧等高级装备。但要注意：洞中敌人比较凶狠，如果实力不济，可以让速度最快的一个队员（通常都是刺客）一人冲进去拿了宝贝就跑，不与敌人纠缠。如果刺客学会了隐




皇陵内机关密布。

身技能，隐身进去也是不错的方法。出洞以后，宋季和丁讯挡在路前，原来是他们设计的阴谋，想借扶苏之手拿到洞中宝物。如果此前在邯郸丁讯处取藏宝图前曾给他请医生看病，那么丁讯会良心发现而离开，就只需要对付宋季一个，但如果没有给丁讯请过医生，那么此处就要对付丁、宋两个人，小心应战吧。

五华村

五华村内无主线情节，但糊涂官断糊涂案这一事件比较有趣，建议玩家们都去试试。

支线任务1：扶苏一行在五华村客栈中求宿一夜，由于房间紧张，扶苏被安排在客栈老板的房间外间休息。半夜里一声巨响，扶苏起来查看，睡在里面的老板被人杀死，扶苏被闻讯赶来的衙役当成凶手抓了起来，县官给扶苏3天时间证明自己的清白，否则扶苏会遭到巨额"罚款"。于是扶苏马上展开调查，首先与店里的长工赵来富等3人对话，再向店小二和丫头小翠打听情况，而后到村中向每一个村民打听破案线索（尤其是各店铺的掌柜）。当感觉线索收集得差不多时，就可去请县太爷升堂断案，由扶苏指认真凶到底是谁。当案情真相大白后，原来最根本的过错还是在客栈老板自己，于是扶苏仗剑行侠，阻止了县官对凶手的拘捕，放他一条生路。


大战机关兽。

支线任务2：进入五华村，看到村中有一个耍铁锤卖艺的家伙，这时最好先不和他交谈，先找村口的村民对话，与之打赌卖艺人的铁锤是假的，然后花钱从卖艺人手中买下铁锤去向村民证明，赢了这个赌，可以得到更多的奖励。当然，也可先同卖艺人对话，打败他拿到铁锤后再揭露他的骗局。

支线任务3：同村北的村民对话，得知村中一个小混混的恶行，这种人自然该"教育"他一下。

支线任务4：在村东南的祠堂里，祭司正在准备祭祀用品，还缺若干麦饼和华圣冬桃，希望扶苏帮忙寻找。这两样都是寻常的补血物品，买到给他就是。

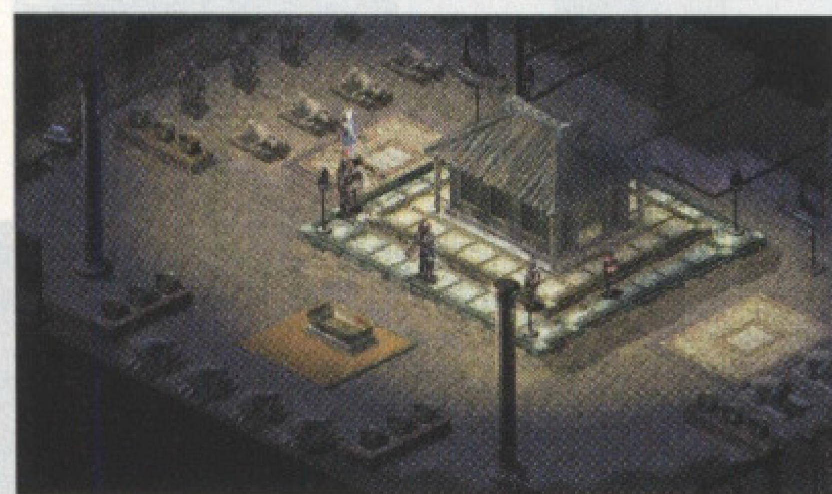

始皇墓室入口。

汉中

支线任务1：在汉中的陆平家中，他正在为打不开自己家中的藏宝门而发愁，只替他选择一把正确的钥匙即可打开密室之门（请注意对话中的诗句，即可得到提示）。

支线任务2：村里的猎户总是抱怨捕兽夹太不结实，打一副新的给他就行。

支线任务3：村中晓丽的丈夫被抓去修长城，最近给晓丽来了信，信中说自己准备去刺杀匈奴单于，大家看了信都觉得凶多吉少，所以都瞒着不识字的晓丽。现在晓丽求扶苏帮她看信，扶苏可以选择继续隐瞒事实，也可以据实以告，其实这又有什么区别呢？


开棺见真相。

第五章 皇陵之谜

得到了金蟾珠的扶苏迫不及待地赶到郦山，进入始皇陵。正如田纲所言，墓中机关重重。在始皇陵的两个密室里各有一只机关兽，消灭它后就可分别找到阴文虎符和阳文虎符，这就是进入始皇主墓室的钥匙。在仔细验查父亲的遗体后，结果令扶苏震惊——腹腔内的慢性毒药、颈上的勒痕以及手中那块胡亥的贴身玉佩，这一系列证据无不在一一证明父亲是被谋杀的事实。不行，一定要回咸阳去探询个究竟。

支线任务1：离开始皇陵向东，会碰到被人追杀的墨家方仲，并从他口中得知墨门的是是非非，杀死所有追兵后可邀请方仲加入队伍。同时扶苏发现追杀方仲的人很多是皇宫的高级侍卫，隐隐觉得这件事情不简单。

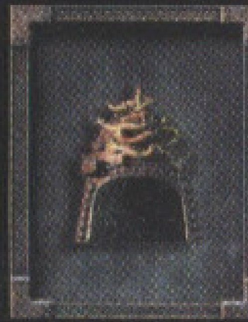

寻求义军的力量。

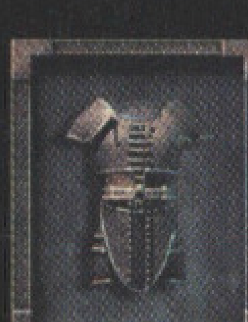
第六章 仗义求援

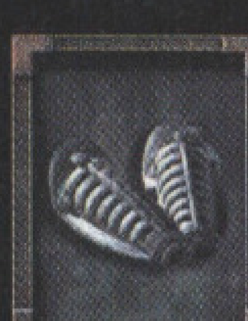
又一次回到咸阳，从桓峰口中得知或许赵高才是这一切的操纵者，而赵高下一个要陷害的可能就是丞相李斯。在桓峰的劝阻下，扶苏打消


札甲


铁护腕


金兜鍪


犀甲


错金玄铁护腕


凤翅盔


月华袍


牛皮护腕


繁冠

去找赵高火拼的莽撞念头，同时桓峰说如今农民起义的势头很猛，建议扶苏多了解民间起义，也许可以借助其力量报仇。桓峰还告诉扶苏，义军将领周文已带兵攻入临近咸阳的戏水村，建议扶苏去看看。

戏水村

来到戏水村见到了周文，他正为孤军深入而受到秦将章邯反攻围剿而头痛，于是扶苏答应替周文去陈城向陈胜搬救兵。

支线任务1：在戏水村的一个农家，一个中年妇女正为她外出玩耍的女儿担心，替她找回女儿就可以了。

支线任务2：在村里与村民对话，可得知族长垂涎秋水姑娘的美貌，总想占为己有。替周文搬过救兵之后再次来到戏水村，得知秋水的丈夫已死，族长要依族规强迫秋水陪葬。从村民手中救下秋水后得知其夫是族长害死的，愤怒的村民杀死了族长，但还要依族规强迫秋水陪葬。没有办法，扶苏只好到山中杀死怪兽废除了村中活人殉葬的陋习。

陈城

到达陈城后，扶苏去见陈胜，陈胜看了周文的求援信却没有出援兵的意思，扶苏好心提醒陈胜可让武臣的兵马去解救周文，谁知陈胜脸色大变，并下了逐客令。出门后遇到了陈胜的谋士蔡赐，得知武臣已自称为王，而陈胜要追拿武臣的家属。到城北救下武臣的家属后与蔡赐一起向陈胜进言，希望陈胜以大局为重，接受武臣称王的事实并请他出兵解救周文。陈胜最终采纳了正确的意见，他请扶苏去邯郸见武臣，祝贺他称王并要他西进援助周文。

支线任务1：在城中，一个看门的老头告诉扶苏说他看的房子闹鬼，扶苏进入查看，原来是风从宅边地洞吹入发出的怪声，根本就没什么鬼。

支线任务2：在衡山毛森处得知毛林搬到陈城，向城中人打听，一个小孩告诉扶苏毛林刚刚回家。扶苏来到毛林家请他把雪松木送给老剑客吴心铸剑，毛林却说雪松木已经答应送给隔壁兰二换治气喘病的药方了。于是扶苏到隔壁兰二处劝兰二交出药方，再将药方交给毛林就可拿到雪松木了。

支线任务3：在陈胜的帅府门口，扶苏遇到了一个叫甘佩的女子，她说自己的宝物被强盗抢了。顺着甘佩所指的方向追踪强盗，在陈城东门口碰到一个浑身是血的小喽罗，据他说，他们的大哥胡刀抢到宝物后为了独吞，竟然疯狂地斩杀自己兄弟。出城杀死胡刀替甘佩夺回宝物，还给她即可。注意：此任务必须是在砀山完成替樵夫取回玉佩的任务，并再次与之对话得知有一群人从这里路过，说是去抢什么宝物的信息后才会出现。

邯郸

扶苏来到邯郸见到武臣，武臣自然也知道陈胜的用意，他同样为了不削弱自己的实力



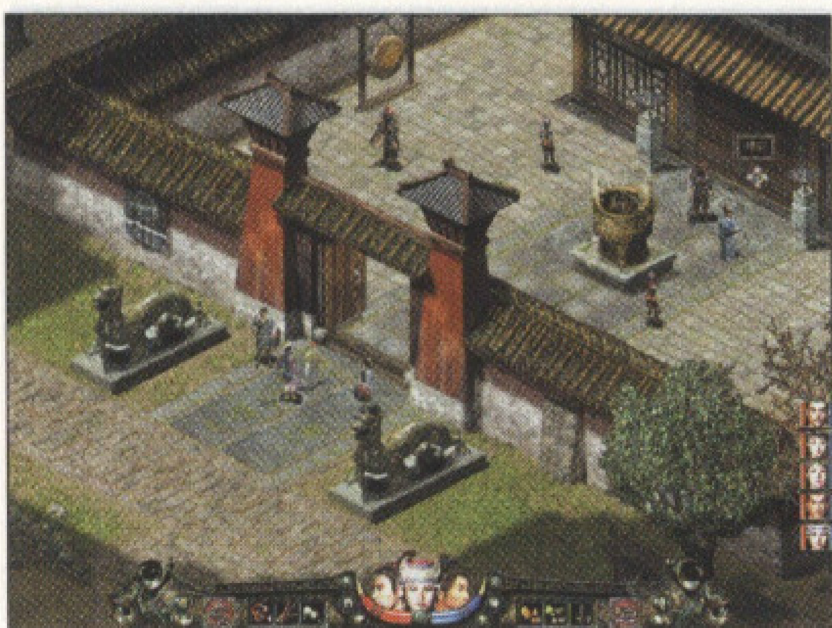
关于打造：

1.打造技能：游侠和铁匠都具有打造技能。游戏中打造技能的等级越高，用相同材料打造出装备的基本属性就越强。如果玩家使用游侠来打造，一定要把打造技能升到最高等级（打造技能的最高等级为6级，游侠升到38级时可以升满这个技能）。如果不愿意把技能点投入到打造上，也可以让铁匠来帮助打造，一般来说越靠后场景的铁匠其打造技能等级就越高。游戏中也有一些特殊NPC具有高超的打造技巧，如果能够找到他们帮助你打造会达到最佳效果。

2.镶嵌技能：镶嵌也是游侠所拥有的一项技能，任何武器都可在上面镶嵌宝石以增加其五行属性。不同的武器可嵌入的宝石数量也不同，最少可嵌入一颗，最多的可嵌入三颗，嵌入后如果不满意还可再把宝石取出来进行更换，不过被取出来的宝石就不能再用了。想要获取宝石有三种办法：一是完成任务，二是开启宝箱，三是打死敌人。

3.打造原材料：游戏中共有五大类原材料可用于打造——矿石、木材、兽皮、兽骨、兽筋。在野外调查石头和树木可以获得矿石和木材，杀死野兽可获得兽皮、兽骨、兽筋，另外宝箱中有时也可找到原材料。打造时原材料上的属性可带到最终成品中，可以说原材料的好坏直接决定打造出成品的性能。在游戏中如果注意收集的话，可以得到很多的原材料，其中大多数属性比较差，如果全部保留会占用很大空间。你可以把这些垃圾材料打造成装备再卖掉，这样可以得到更多的钱，另外打造也可能产生一些随机属性，说不定还会有意外收获呢。

4.打造技巧：打造出的装备一般要比拣到的装备更好，如果你的某个角色没有合适的兵器或盔甲，就可以考虑打造一件。不同类型的原材料的属性偏重不同，矿石偏重于物理攻击、木材偏重于五行攻击、兽皮偏重于防御。因此如果需要打造物理攻击能力强的武器，需要两块矿石的长刀要比需要一块矿石的长剑更合适。主材料的五行属性决定最终成品的五行属性（主材料的打造框是金黄色的），比如要打造火属性的长剑，就必须用火属性的木材做主材料。打造材料上与攻击相关的属性不能被带到防具中，反之与防御相关的属性也不能被带到武器中。同一件原材料用来打造不同装备的效果是不同的，如增加大量攻击力的矿石用来打造以物理攻击为主的长刀就可发挥其最大作用，而用来打造以五行攻击为主的长剑效果就没那么好，倘若用来打造盔甲、项链则纯粹是一种浪费。


到陈胜府求援。

而拒绝出兵援助周文，还软禁了扶苏。扶苏干掉守卫从武臣军中逃出，虽然救兵没有借到，但还是要向陈胜说明一下。在路上他得知周文兵败下落不明的消息，同时刘邦也起兵反秦了，现在正在丰县附近，于是扶苏决定去见刘邦。

支线任务1：在邯郸的一间民居中，扶苏遇到淳于秋，她是扶苏老师淳于越的女儿，从她嘴里得知淳于越冒死保留了许多书籍不被焚毁。答对淳于秋所有问题后（淳于秋问题的答案可通过和她家隔壁的书生对话得知），她会将所有书籍交给扶苏后服毒自杀。扶苏在城里从一个流浪医生处找到了解毒药（这个流浪医生原来是御医风羽），救活淳于秋后可邀请她加入队伍。

支线任务2：在彭城的酒馆为好酒的老者找猴酒后，他会让扶苏找邯郸丁讯要藏宝图。找到丁讯后发现他病了，在这里可选择是否为他找医生治疗，这会对事态的发展有影响。从丁讯口中得知宝物在云雾谷的山洞中。

支线任务3：从邯郸客栈门口的商人处得知刘岩买到了稀世宝珠，在客栈里见到刘岩后，他托付扶苏帮他把宝珠代运回丰县的家中。

支线任务4：与客栈中的异宝商人对话，会被要求去寻找宝物那父之踪。


代表陈胜给武臣送信反被软禁。

第七章 星夜借兵

丰县

在丰县郊外的军营中见到刘邦，才得知刘邦任命下属雍齿镇守丰县，谁知雍齿经不起威胁利诱，叛变投降。刘邦回攻丰县不下，兵力损耗，听说项梁起兵占领薛城，就请扶苏向项梁借兵，扶苏慨然允诺。到薛城见到项梁借回5000兵马后，扶苏又接受刘邦要求他混入城中捣乱敌军里应外合的任务。从城东南山坡潜入丰县，扶苏决定去刺杀雍齿以使敌军混乱，杀死雍齿后刘邦顺利夺回丰县。吸取了义军被各个击破的教训，刘邦决定去薛城投奔项梁以壮大义军力量。


大战后的丰县城外。

支线任务1：在城内何纪家中，见到何妻，得知何纪嗜赌成性不能自拔。到酒馆里找到何纪，杀死酒馆里的两个混混，就可以劝说何纪回家与其妻和好。但如果在见到何妻之前先到酒馆见到何纪，就可以选择是否接受其杀妻的任务，情节会有不同发展。

支线任务2：在城中同一个叫胡可的人对话，得知城中恶霸韩吉依仗官府势力，欺压百姓无恶不作，霸占了城中水井强行收取水费，还打伤悄悄运水进城的张老汉。到张老汉家中查看他的伤势后，扶苏决定去韩吉家中杀死韩吉为民除害。注意：此任务必须在刺杀雍齿帮刘邦夺回丰县前进行。

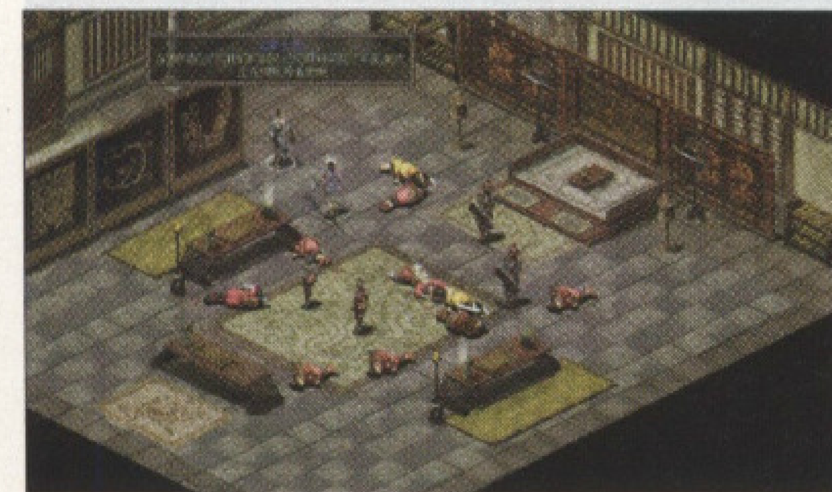
薛城

为刘邦借援军的扶苏赶到薛城来见项梁，项梁同意借兵给刘邦，他还告诉扶苏一个噩耗——陈胜在章邯的围追堵截下已经全军覆没了。并说自从陈胜死后，义军群龙无首，自己是楚将项燕之后，想自立为王，扶苏和范增均力劝不可，说应该找楚王之后裔为王。帮助刘邦攻占丰城之后，扶苏再次来到薛城，刘邦和项梁已经合兵一处了。刘邦正准备去攻打三川郡，而三川郡的守将正是李斯的儿子李由，扶苏自告奋勇要去劝降李由。混入三川郡，来到帅府门前，扶苏谎称自己是从咸阳来的使者。门卫对扶苏说咸阳已经派来一位密使，赵高这个时候派密使来做什么？这引起扶苏的怀疑。在帅府的偏房里找到赵高密使，用欺骗手段也好，用暴力手段也好，总之要拿到赵高写给陆舫的密信。当李由从那封劫到的密函中得知，其父李斯已被赵高陷害入狱，悲愤交加下终于接纳扶苏投降献城建议，制造自己阵亡的假象，准备偷偷潜回咸阳。扶苏从李由帅府出来，正遇到陆舫及其手下，杀光他们即可。然后回去见刘邦，让义军散布李由阵亡的消息，而自己则决定赶回咸阳酒馆去同李由会合。


替项梁找到了楚王的后代。

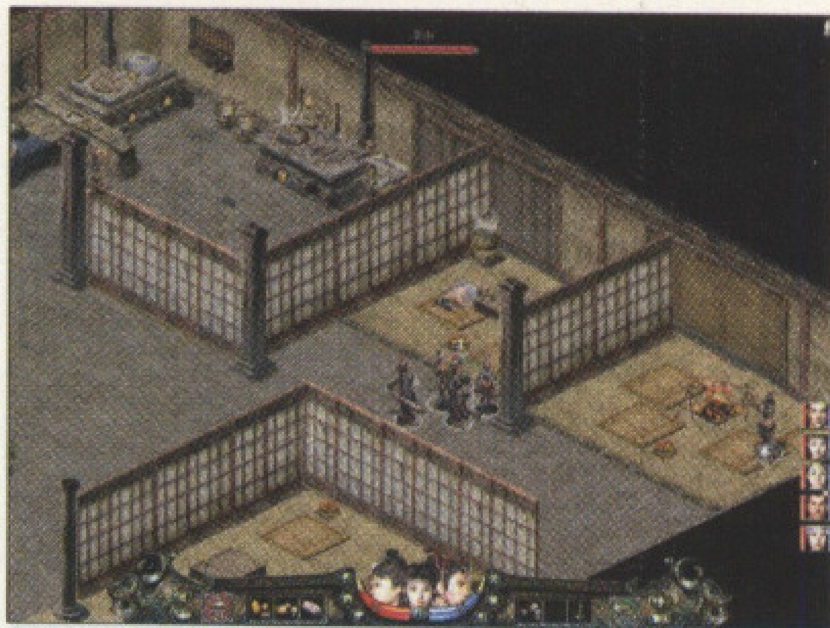
支线任务1：如果劝项梁立楚怀王后裔为王，则项梁和范增就会请求扶苏代为寻找，并说楚王的后裔就在薛城附近。在城门口同一个哭泣的小孩铁心对话，得知他放的羊被城南山魈吃了，他没法向主人交代，除非能得到山魈王的头骨。于是扶苏帮铁心杀掉山魈王取回了头骨，铁心十分感动，就拿出其祖父留给他的遗物送给扶苏作酬谢，扶苏仔细一看竟然是楚王玉玺，马上明白这个铁心就是楚怀王之后。扶苏叮嘱铁心一定要收好玉玺，自己则去向项梁和范增报告。

支线任务2：在城外碰到卫青，得知他家祖坟野猪肆虐，令他心中不安。路见不平，当然该帮卫青将野猪消灭光。


刺杀雍齿助刘邦夺回丰县。

支线任务3：在城中刘阳家中，刘阳抱怨说隔壁的房间晚上总是发出很大的声响，让他无法睡觉。扶苏过去一看，原来是一伙强盗在那里挖洞藏宝，杀死强盗即可。

支线任务4：薛城里有大小两家酒馆，与小酒馆老板张志鹏对话，他会告诉扶苏酒馆后院有老虎出没，以致客人流失，马上就要关门了。光天化日之下城里竟有老虎出没？扶苏自然不信，于是去后院查看，原来老虎是大酒楼老板雷峰指使人假扮的，意图挤垮小酒馆。注意：了解到事实真相后，对小酒馆老板张志鹏不可索要报酬，也不能选择敲诈大酒楼老板雷峰而只能警告他，这样在小酒馆后院才会出现隐藏地点——在小酒馆后院的亭子后面会出现一个洞口，进入后可到达“大软老巢”，里面有《大众软件》众多编辑的化身在迎接你的光临，绝对不会让你白来一趟的！


到咸阳酒馆与李由碰头。

第八章 勇闯天牢

帮助刘邦劝降李由得到三川郡后，扶苏又一次拒绝了刘邦的挽留，他要回咸阳去追查事情的真相，可这些都不能对刘邦讲……

到达咸阳后，在城西酒馆找到李由，此时可招李由入队。扶苏想进天牢见一下李斯，看来还得要好友恒峰帮忙。李由警告扶苏，在这种非常时刻对恒峰也要保持警惕，扶苏答应了。从恒峰处顺利得到进入天牢的公文，在天牢的地下三层见到李斯，李斯对自己屈从赵高、篡改始皇遗诏做了忏悔，并拒绝扶苏的劫狱计划而准备以死赎罪。当李斯得知扶苏是用恒峰的公文进入天牢时脸色大变，这时恒峰带兵闯入天牢捉拿扶苏，原来恒峰已被赵高邪术控制。李斯说杀死恒峰对恒峰来说也许是种解脱，没办法只有一战。当恒峰终于倒在扶苏剑下时，他获得了解脱，恢复善良的本性，但也永远离开了扶苏，而扶苏对于赵高的仇恨又增加了一层。他抱着慢慢闭上双眼的恒峰，发誓要为他报仇，希望来世再和他做好兄弟（此时赵茜是否在队伍中会使事件产生不同结局）。

天牢中的秦兵越来越多，看来冒险冲出去不是一个好办法，在天牢二层的牢房里找到一个叫周三的罪犯，这个隐居天牢的神偷周三敬佩扶苏独闯天牢的勇气与果敢，便指点给他一条逃出天牢的密道……


咸阳天牢门前。


只有找到周三，才能逃出天牢。

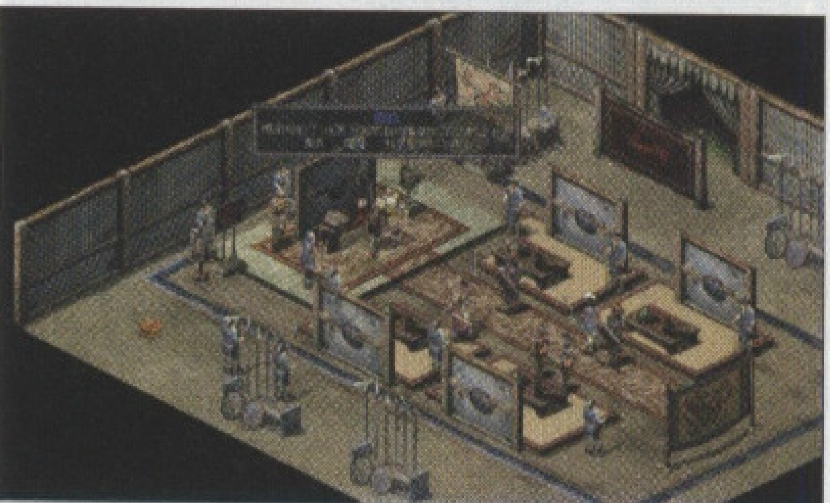
第九章 巨鹿降兵

从咸阳天牢密道逃出后，扶苏仔细辨认了一下方向，发觉正身处戏水村。同路边的武士晴寰对话后得知项梁因骄傲大意，被秦将章邯所杀，幸亏项羽破釜沉舟、舍命搏杀，对章邯九战九胜，这才遏制不利局势。此时项羽与章邯两军对峙于巨鹿，凭借着多年行军打仗的经验，扶苏知道这是决定胜负的关键的一役，必须去巨鹿见项羽。

巨鹿

一到巨鹿就遇到有人被追杀，被追杀的人叫司马欣，是章邯派往咸阳求救兵的，而追杀他的人却是赵高的属下，原来章邯的连番大捷挑起赵高的妒心，他怕章邯功高压过自己，在章邯与项羽决战巨鹿时，不但拒发援兵，还密令手下暗杀前来求救的使者司马欣。杀退追兵救下司马欣，扶苏建议他去向项羽请降，司马欣答应与扶苏一同去见项羽。来到项羽大帐，在扶苏与范增的竭力劝说下，项羽终于放弃为叔父项梁报仇的想法而同意接纳章邯投降，但借口粮草紧缺，执意坑杀章邯手下的20万秦兵！扶苏力劝无效，感觉项羽非成大事之人，毅然辞别而去阳城见刘邦。

支线任务1：在虎丘取得干将剑后来到巨鹿，从村民崔九口中得知恶霸张家兄弟逼死莫洪的妻子，杀死张家兄弟替莫洪报仇后，莫洪会告诉扶苏他是铸剑大师莫邪的后人，并把莫邪剑送与扶苏。

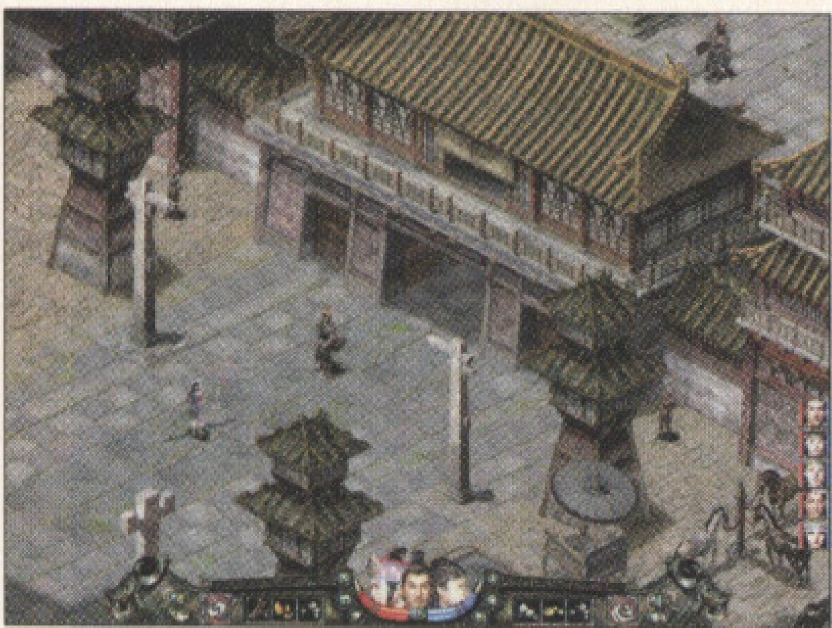

项羽只接受章邯一人投降。

第十章 巧夺宛城

阳城

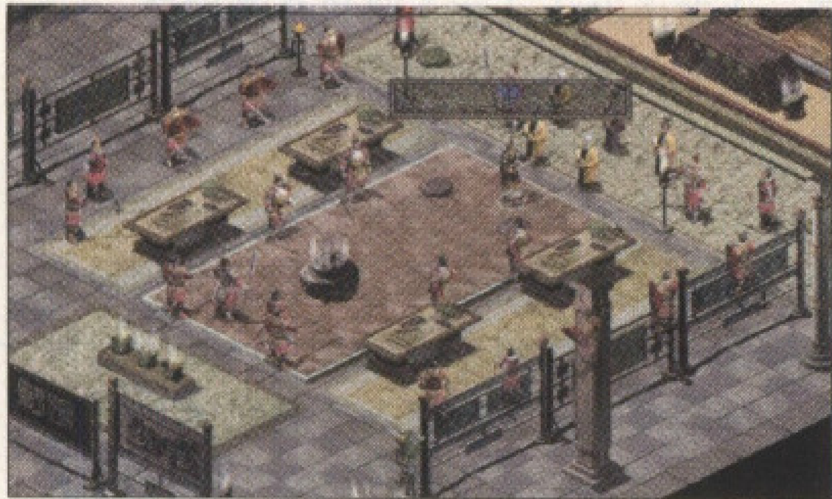
在阳城见到刘邦，他也正为对秦作战而伤脑筋，扶苏告诉刘邦章邯已经向项羽投


消灭宛城中少量顽抗的秦兵。


阿房宫入口。


阿房宫主路。


一定要取走胡亥寝宫中的秦阿剑。


果然是赵高派出的杀手。


终于将赵高堵在了地宫底层，准备最后的决战吧！

降了，由于有约定说先入咸阳者为王，所以刘邦想绕过宛城，直接进攻咸阳。扶苏认为不妥，再找萧何商议，扶苏提出智取宛城的妙计让萧何赞叹不已，于是扶苏决定进入宛城劝说郡守投降。

支线任务1：在城西南郊碰到陈木匠哭诉黄七克扣他的工钱，去找黄七要回工钱即可。

支线任务2：在城中碰到小偷徐渭想偷扶苏钱时被发现，此时可选择使用武力或劝说她改邪归正。

宛城

贿赂宛城的守门秦兵10 000文钱可进入城中，扶苏精心布置的声东击西妙计收到奇效，半夜杀回的义军让刚刚松弛下来的守城官兵惊惶失措。郡守门客陈恢见状极力劝说郡守投降，扶苏趁热打铁，终于让郡守下定了献城的决心。不过还有部分秦军官兵企图反抗，摆平他们就可以了。帮助刘邦占领宛城后，咸阳已在眼前，秦朝的势力已经土崩瓦解，扶苏知道，找赵高报仇的时机到了，他辞别刘邦，准备去赵高经常出没的阿房宫。

支线任务1：城中的马平说有强盗跑到他家中，占据了他的屋子，挟持了他的儿子。进屋杀死强盗救出马平之子后，马平会送那父之璐给扶苏，正好可以完成邯郸酒馆异宝商人的任务。

支线任务2：在城中民居，扶苏见到一位熟悉的老人，仔细辨认，原来是昔日秦国的元老、曾经做过自己老师的尉缭，与之对话可使扶苏智力加30，并悟出许多练剑和做人的道理。

最终章 血债血偿

偷偷潜入阿房宫胡亥寝宫，恰逢受赵高指使的阎乐和赵成前来击杀胡亥。胡亥临死前向扶苏透露赵高杀死始皇的秘密，并告诉扶苏赵高会继续利用子婴来操纵朝政，或者干脆杀死子婴自己登基。前往子婴的寝宫，发现赵高正在威逼子婴就范。赵高发现扶苏一行后，留下阎乐和赵成带人围攻扶苏，本人则逃回咸阳自己的府邸。需要注意的是：在胡亥寝宫中的桌上可以找到泰阿剑，另外阿房宫内房屋众多，除胡亥寝宫和子婴寝宫外，其他房间内也有秦兵把守，可供玩家练功升级之用。

杀光阿房宫内的敌人后，扶苏一行回到咸阳，来到赵高府邸，此处系最后决战之所，敌人众多，应将身上物品寄存而多备各种药品，这样才有胜算。杀光正殿的守敌，在最里面发现地宫的入口，地宫共分三层，内部敌人众多，应采用层层推进的方式将敌人逐步消灭。最后在第三层见到仇人赵高，将他打倒后他还会有两次变身，还会招出怪兽助战，玩家应该注意五行生克之道，先消灭被招出的怪兽，然后再集中力量围攻赵高，战胜他只是时间问题。

当战胜赵高以后，就迎来了大结局……

七种结局

1.隐居桃源：达成条件是在被摧毁的赵村完成寻找世外仙境的任务，且游戏结束时赵茜在队伍中。

2.归隐塞外：达成条件是完成帮冒顿杀头曼单于的任务，且游戏结束时冒顿在队伍中。

3.东渡扶桑：达成条件是在泰山找到卢生后得知徐福的真实身份，和徐福见面。

4.归隐苗疆：达成条件是在云雾谷没有杀死茵珠，且游戏结束时茵珠在队伍中。

5.归依墨门：达成条件是游戏结束时方仲在队伍中。

6.携美归隐：达成条件是游戏结束时所有队友都是女子。

7.辅佐刘邦：达成条件是除携美归隐结局以外，其它各种情况都有可能出现此结局。

注：如果游戏结束时符合多种结局条件，会随机抽取一种结局，但如符合携美归隐结局，则肯定是这个结局。



“华山论富”杯





决赛战报

■晶合实验室 韩小嘴

最近发售的游戏大作挺多，令人挑花了眼，虽然渐渐有玩不过来的感觉，但是已经发售了一段时间的《大富翁6》，却仍然以其轻松有趣的特征在编辑部内保持着一定的热度，在中午的休息时间里总有几位编辑连上线来酣战一把，特别是被称作“炸死人不偿命”的死亡地带——宇宙空间站关卡，更是受到了大家的欢迎。直到有一天有人提议举办一届“华山论富”杯大软《大富翁6》比赛，编辑部内果然一呼百应。众编辑摩拳擦掌，均欲取得冠军而后快。于是在“问大软，谁是真正的大富翁？”的口号激励下，本届杯赛拉开了序幕……

经过数场激烈比赛，大部分参赛编辑都在残酷的8强淘汰赛中被踢出局，只能遗憾地抱着“允许少数人在游戏中先富起来”的良好心态观战。而最后剩下的3位“准富翁”是田震、美丽人生和八神经，他们将在一场定胜负的比赛中决出谁才是最后的胜利者！下面，韩小嘴将为你带来这场决赛的精彩战报。

比赛地图

宇宙空间站

地图特点：本关是《大富翁6》中专门设计的一个另类关卡，在本关中不需要像在其他关卡中那样炒股、购地、挣钱，而是一边扔骰子，一边使用飞弹和地雷这样的武器来打击对手，直到将对手的体力打成零出局为止。但是不要小看这一关的可玩性，在其他的大量卡片辅助下，照样能开发出一些新鲜而实用的战术，体现玩家的实力。

关卡部分数据

每人体力数值最大为5000。
飞弹的最大杀伤力为-700，杀伤的直径范围为3格。
核弹的杀伤力为-1000，杀伤的直径范围为3格。
地雷的杀伤力为-1000。
汉堡卡的恢复数值为500。

决赛选手简介



◆田震◆

使用人选为沙隆巴斯，但是其所使用的战术却没有身为一个石油大亨所应有的那种豪气。一般开局阶段绝不主动挑衅，而是擅长缜密计算，在暂时吃亏的情况下一般也不会盲目回击，总是在等待最好的时机，但是最后积蓄力量的一击却十分可怕！

口号：“小心驶得万年船。”



◆美丽人生◆

使用人选为爱丽丝。哦！不愧是MM，选这么有代表性的可爱人物……但是在游戏中美丽人生却能攻善守，尤其擅长“微操作”——使得爱丽丝不仅极具攻击性，而且总是将自己防守得滴水不漏，让人想起了《弥赛亚》中那位铁血小天使，令人甚是胆寒！

口号：“玩的就是心跳！”



◆八神经◆

使用人选为奇奇，为疯狂“紧追”式攻击选手，最爱死跟在对手后面然后伺机下毒手，更是开发出了宝石冬眠卡来破坏无敌卡效果这样的诡异战术，从来不屑于使用转向卡这样的躲避型卡片。但是由于顾前不顾后，往往到了后期漏洞大开……

口号：“管炸不管埋！”


一开场田震操作的沙隆巴斯就踩上了地雷。



一路撒欢儿地扔地雷是美丽人生的惯用伎俩。

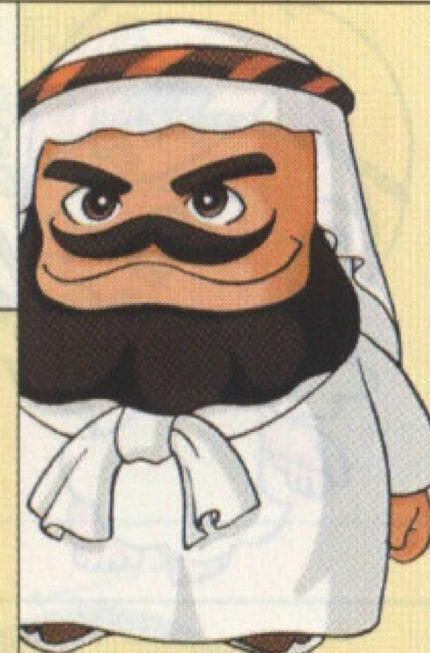
开局篇

比赛开始了，在降落开局后奇奇习惯性地使用“1”键拉远了视角，走了几步后得到地雷卡、清除卡等几张卡片，于是毫不犹豫地使用了第1张地雷卡。前面沙隆巴斯迎面走来，刚刚走过奇奇的身旁就一脚踩上了那颗地雷，体力从5000变为4000。埋放的第1颗地雷如此快地成功攻击了对手，八神经开始全面调整为进攻型战术。奇奇继续扔骰子，往前幸运地进入商店中，购买了复制卡、飞弹卡等卡片，其余转向等卡片都没有使用和锁定，在这里就被冲掉了。奇奇并没有将复制卡使用在飞弹卡上，而是锁定后继续前进。

同时沙隆巴斯在前进中不停使用步数卡来尽量停留在点券点上，以积累点数，虽然在一开始这种举动的收益并不大，但是已经充分显示了他绝不浪费的本性，因为像步数卡这样一般不会锁定的卡片是很容易被冲掉的。很快沙隆巴斯得到了暴走卡，为了尽快收集卡片，同时为了避免在前期被对手打击，他使用了暴走卡。一个大胖子开始在地图上飞奔（“暴走吧！传说中的大胖子？”），卡片纷纷入手，最后集中在手里锁定的是飞弹卡、宝石卡、汉堡卡3种卡片。“注意补充营养！”田震操作的沙隆巴斯宣布，于是赶快吃掉汉堡卡补充刚刚失去的体力，2张宝石卡则被锁定而没有使用。

爱丽丝的开局则相对较顺，基本上和其他2人相对距离较远。这时美丽人生一开始就使用了擅长的连按空格键快速前进的“微操作绝技”，两个骰子被不停地抛出，从屏幕移动速度看，基本上取得了不亚于使用暴走卡的效果，而且其最大的好处是在这过程中可以自由控制卡片的锁定和使用。在这过程中爱丽丝得到了1张无敌卡，还有2张复制卡和4张地雷卡。爱丽丝将复制卡全部复制成了无敌卡，然后一路撒欢儿地扔地雷。

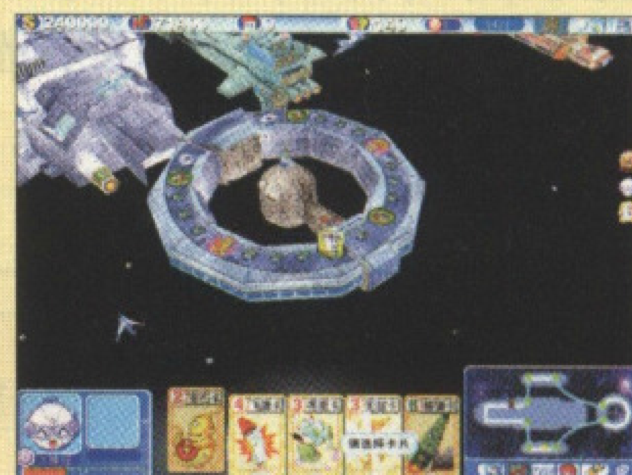
战术分析： 在比赛的前3分钟内，3位选手都根据各自的经验在开局阶段逐步调整战术，但共同的目的都很明确——积累优势卡片，为后期的进攻做准备。其中美丽人生的“双骰连续行走”、“点击对手头像观察战术”等几个高效率操作很有创意，为其后期的胜利奠定了一定的基础。



短线进攻篇

很快奇奇得到了宝石卡和无敌卡，并将宝石卡和飞弹卡组合成了核弹卡，但奇怪的是他并没有使用开始留下的复制卡来复制核弹卡，而是继续攥在手中。没走几步便踩上一个先前爱丽丝布下的地雷，没想到这么快八神经就为先前的轻敌付出了代价。八神经此时只好赶快吃掉一个汉堡补充能源（机器人吃汉堡会不会短路？）。前方的道路还满布着暗雷，正当八神经在考虑是否要使用无敌卡的时候，身后突然窜出一个胖胖的身影，在奇奇身上一蹭后就以无比矫健的姿态腾空而去。奇奇刚刚吼出一句“好大的胆子！”对方就不见了踪影，再一摸身上，那张攥得快发霉的复制卡已不见踪影，想必是被沙隆巴斯用抢夺卡抢走了。

此时全场比赛已经进行了8分30秒，险恶的局势令八神经只好架起无敌卡再前进。接下来的步骤令他很满意，宝石卡和冬眠卡先后入手，而且又得到了一张复制卡。他毫不犹豫地将宝石卡和冬眠卡组合成了超级冬眠卡，然后又复制了两张，如果连续使用的话，配合足够的核弹卡、飞弹卡就可将其他对手一举干掉。奇奇开始紧跟沙隆巴斯，真不愧是“紧追”型进攻选手，看来他誓报刚才被抢之仇；而沙隆巴斯把刚刚抢来的复制卡又使用在了暴走卡上，一看见奇奇从后面靠近，立刻“撒丫子”跑起来，暴走的大胖子场景再次出现。其实这时候奇奇手里还没有足够的核弹卡和飞弹卡，并不能一举将人置于死地。在地图的环形区域内，这时随着一声“做坏事的人要小心了哦”，一枚飞弹从天而降，


组合宝石卡与冬眠卡是八神经最喜欢的战术。



一旦有危险迫近谨慎的田震就立刻使用暴走卡躲避。

将奇奇炸懵了，数值从3500瞬间降为2500，原来是爱丽丝从身后赶来偷袭。同时被两个敌人攻击使八神经在心态上显得很急躁，操作上也出现了2次失误。但是他舍不得将冬眠卡使用掉来报复爱丽丝，因为此刻手里核弹卡还不多，何况这时爱丽丝身上有无敌卡保护着，他仍然抱着要一举干掉一个敌人的雄心，不愧是有“理想”的青年。

但是美丽人生发现奇奇并没有使用无敌卡来保护自己（其实奇奇此时已经没有无敌卡了），便不依不饶地跟在后面。在前期积累卡片比较多的情况下，比赛进入了快速进攻阶段。奇奇进入卡片商店后立刻又是一枚飞弹落了下来，虽然奇奇又硬撑了一枚飞弹，但是总算在商店里购买到了暴走卡，一出来后就赶快使用以脱离这是非之地。从这里可以看出美丽人生绝不多浪费一枚飞弹，虽然在八神经身后跟了10多步，具有多次可以下手的机会，但是一直到八神经走入卡片商店中才落下一枚飞弹，这是因为目标在商店中停留的时间较长，击中他的机会就比较高，而且八神经在商店中为了增加购买超强卡片的几率，使用了一次停留卡，为对手创造了机会。回到战场上来，此时沙隆巴斯已经利用他处事谨慎的良好心态和节俭的美德，一看见敌人靠近就使用暴走卡或者转向卡溜掉，体力基本上保持在4500～5000的数值，而且使用停留卡和骰子卡、路障卡这样的卡片多多进入卡片商店，在手里积攒了大量的汉堡卡和核弹卡，当然还有他必备的暴走卡；美丽人生则将复制卡这样的卡片都用在了无敌卡上，基本上一直保持有4～5张的无敌卡，同时还有大量的核弹卡可以使用，体力值全满；八神经的体力已经只剩下2/3，但是手里有两张超级睡眠卡和一些核弹卡、飞弹卡，无论对哪个对手来说他的杀伤力都是极强的！


爱丽丝施放的飞弹就快要从奇奇头上掉下来了。



冬眠卡越多越好，八神经开始大量积累，准备发出致命一击。



战术分析：从比赛的短线进攻阶段来看，3位选手手中积累的卡片起到了重要的作用。对于初级玩家而言，大多会把选择积累武器卡片作为重要目的，但从这场比赛来看，选手把手中的卡片都进行了优化，各自的战术思想体现得较有特色：先利用宝石卡组合核弹卡，而后利用复制卡复制无敌卡片等操作，都给人留下了深刻的印象。此外，在此阶段中，几位选手对手中的飞弹卡和核弹卡使用都很有技巧，因为如果目标使用连续扔骰子的方法，那么飞弹还没落下目标就已经跑掉了。特别是对手在故意引诱你时，在原地呆站两秒钟，你一看有戏赶紧一颗飞弹扔过去，他却刚刚启动离开，或者瞬间使用无敌卡，飞弹就白白浪费了。这些战术都体现了娴熟的操作和战术思想的良好结合。

全面搏杀阶段



试探期过了之后，手里攥有大量无敌卡的美丽人生成了最安全的人。

经过一段时间的试探和经验积累，大家手里都有了不少的卡片，终于开始正面的相互攻击了。一旦进入轰炸范围便开始对炸，有无敌卡的都会先使用，先保护好自己再攻击对手。这时候美丽人生是最安全的，因为从开局以来，她就一直致力于全面收集无敌卡。这时她的策略得到了最好的体现，4张无敌卡的优势使得她在此阶段游刃有余，从而将自己立于不败之地；而田震虽然没有太多机会得到无敌卡，但是手里的暴走卡及转向卡够多，一旦出现危险就溜之大吉，回避正面的进攻；而这时候的八神经是最危险的，像暴走卡这样的卡片他从来看不上眼，不会主动去收集，但是无敌卡又老得不到，虽然攥着一大把杀伤性“武器”，但是自身也漏洞大开。

很快奇奇正面遭遇了沙隆巴斯，沙隆巴斯全身光环笼罩，显然有无敌卡保护；奇奇只想赶快从他身边跑过，不料沙隆巴斯在其身后扔了一张路障卡，等奇奇刚刚从身边走过并被挡住的时候一记核弹卡扔了下去。这一记损招令八神经十分郁闷，他对田震老使用路障卡这样的小卡片来暗算十分不满：“我这样光荣的战士应该死在激烈的对炸中！”但是田震并不理会，一溜烟地跑掉了。“前有虎，后有狼”，爱丽丝从后面追了上来，八神经顿时



八神经使用冬眠卡，和田震的近身决斗开始了!


螳螂捕蝉，黄雀在后，没有后顾之忧的美丽人生开始对田震进行狂轰乱炸。

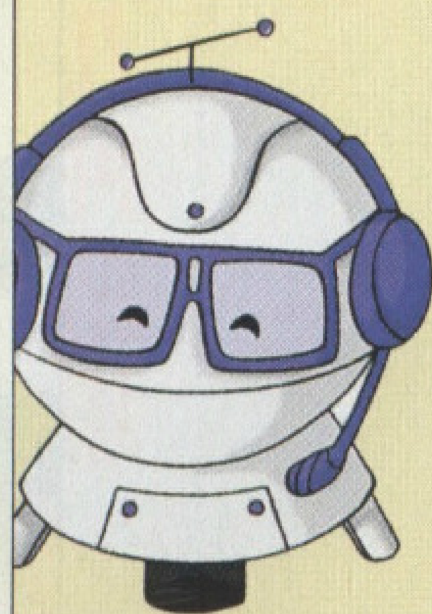

美丽人生获得了最后的胜利。

慌了神，赶紧向前猛跑，在卡片点驻足的时候又挨了一记核弹卡，所幸得到了一张暴走卡，只好再次狂奔。在奔跑过程中一张无敌卡收入囊中，此时八神经显得非常兴奋，但是很快那张无敌卡（在暴走过程中是不能锁定的）就被后面得到的诸如“五步卡”、“停留卡”这样的垃圾卡片给冲走了，八神经立刻笑不出来了。

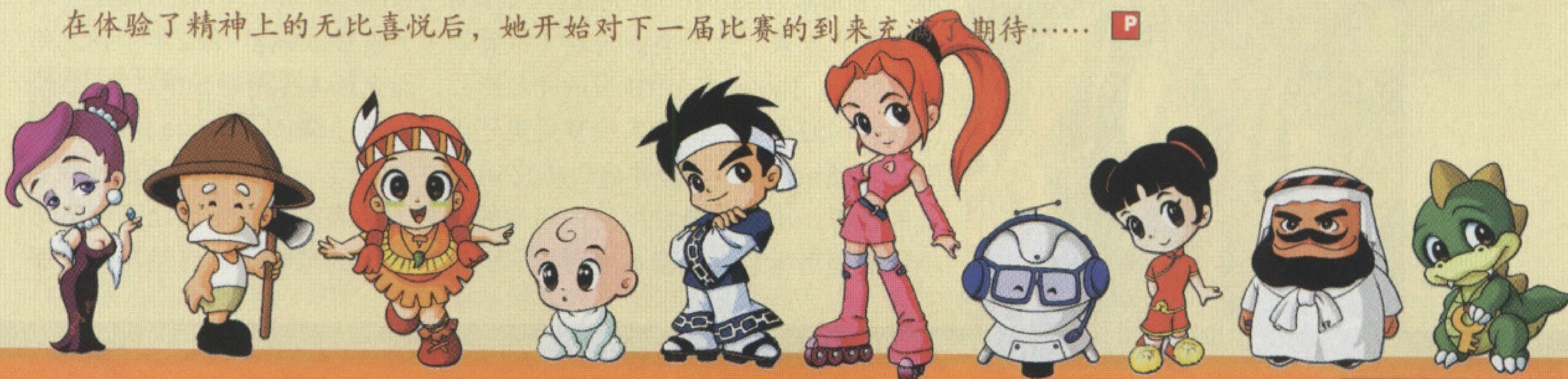
然而此刻爱丽丝密不透风的防守让沙隆巴斯无机可乘，于是他也把目光投向了八神经操作的奇奇，如果能够先把一个人踢出局，那么对自己肯定是有利的。沙隆巴斯开始抓住每一次和奇奇照面的机会使用飞弹卡来炸他。生命值越来越少，储存的汉堡卡很快就不够用了，八神经慌张起来，只能横下一条心，拚了！比赛在19分45秒进入了全面搏杀阶段。奇奇首先尽量保持在屏幕上能看到沙隆巴斯的距离，看见沙隆巴斯的无敌卡时效只剩下二三点的时候，奇奇启动了超级睡眠卡，沙隆巴斯紧接着陷入了长达10余点的睡眠中。屏幕前的八神经咬牙切齿，恨不得一弹就把沙隆巴斯炸下课。这时候沙隆巴斯头上便弹如雨下，在一张超级冬眠卡的时效内挨了两记核弹卡、一记飞弹卡，但是并没有致命，沙隆巴斯还剩下1500左右的生命值。正当八神经打算接着使用第2张冬眠卡的时候，沙隆巴斯及时地同样用睡眠卡反击了！奇奇陷入了冬眠中，这次核弹雨降临到了奇奇头上，两三记打击之后奇奇就光荣出局了。

现在只剩下田震和美丽人生的对决。俗话说得好：“杀敌一千，自伤八百。”虽然将八神经摆平出局，但是田震也遭到了重创，然而为了恢复体力他将储存的4张汉堡卡一起用掉，但是体力槽仍然没有恢复到满值5000。除去汉堡卡，还有2张田震最喜欢使用的暴走卡，为了尽快补充刚才和八神经赤膊大战时消耗掉的大量卡片，田震开始使用暴走卡并且配合清除卡清除前方的众多地雷。而美丽人生在一旁觊觎已久，刚才的连续两次冬眠让她了解到必然发生了一次惨烈的大战，而奇奇的头像变暗已经说明了这一点。美丽人生点击了一下沙隆巴斯的头像，发现其体力值正在不断上涨，显然对方在使用汉堡卡补充体力。这样的好机会怎能错过？美丽人生开始连扔骰子快速靠近沙隆巴斯。尽管沙隆巴斯用组合宝石卡后的超强暴走卡跑了一圈，但是仍然没有得到无敌卡，在美丽人生的紧逼式打法之下顿时险象环生。尽管再次使用转向卡逃掉，但是这次入手的卡片还是不尽人意，虽然还有3张飞弹卡，也无法对拥有5张无敌卡的美丽人生形成威胁。在相对漫长的躲避战中，终于在第24分38秒，沙隆巴斯消耗掉最后一张无敌卡后，被美丽人生的3张核弹卡击中而不支倒地……

战术分析：这是一次典型的防守反击战术取得胜利的典范。从一开始3位选手对复制卡的不同使用方法就决定了后面的进程，八神经是使用在冬眠卡和核弹卡上面，急于进攻的意图表露无遗，只是运气差了一点，一时得不到无敌卡来保护自己，否则还是有机会炸掉一个对手的；而田震经常使用在暴走卡上，不仅对自身起到了很好的保护作用，而且在使用过程中也积累了不少想要的卡片，只是和八神经的决斗大伤元气，给美丽人生留下了可乘之机；美丽人生对无敌卡的积累是完全正确的，在整个游戏过程中几乎保持着不破金身，取胜也就是情理之中的事。不过八神经和田震对自己的失利都颇不服气，一直嚷嚷着要大胜美丽人生300局来一解心头之气，看来美丽人生以后会有得烦恼了……



第一届“华山论富”杯终于被女中豪杰美丽人生夺得了！
在体验了精神上的无比喜悦后，她开始对下一届比赛的到来充满了期待……



虚构未来

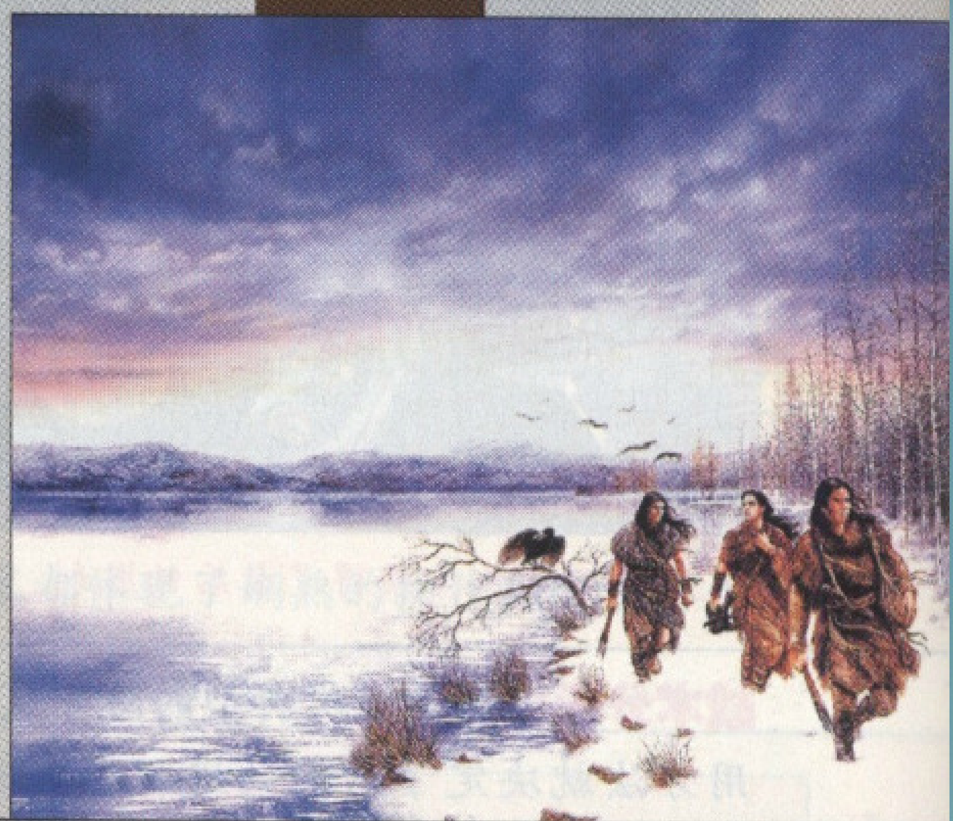
游戏中核战后世界的几种猜想

■浙江 Norris

第七位天使把碗倒在空中……又有闪电、声音、雷轰、大地震……那大城裂为三段，列国的城也都倒塌了。上帝也想起巴比伦大城来，要把那盛自己烈怒的酒杯递给他。各海岛都逃避了，众山也不见了……

——《新约·启示录》第16、17章

初级作家擅长虚构故事，资深作家尝试着虚构人物，而他们中最有才华的那一小群幸运者，才有能力虚构一个世界。想象一下，亲手创造一个完全属于自己的世界，一个基于某条与现实完全不同的道德或物理原则的世界，那是多么充满挑战和诱惑的工程啊。比如构造一个万有引力与距离之间成线性或三次方关系的宇宙，或者一个人人都戴面具、弹奏乐器用吟咏交流的社会。然而这样的尝试却往往非一人之力所能完成，要知道神也花了整整7天来创造这个世界，凡人大概只能退而求其次，以现实为蓝本在某些方面做些独特的修改。在科幻小说中，一些经典之作在这方面做过相当成功的尝试，比如说特德·奇昂笔下《巴比伦塔》里那个如同滚筒印刷机般天地相接的世界，以及埃萨克·阿西莫夫的《日暮》里那个有若干个太阳照耀，每7 600年才经历一次黑夜的行星。然而即使是在悠久而成熟的科幻小说领域，这类成功作品仍然少之又少。

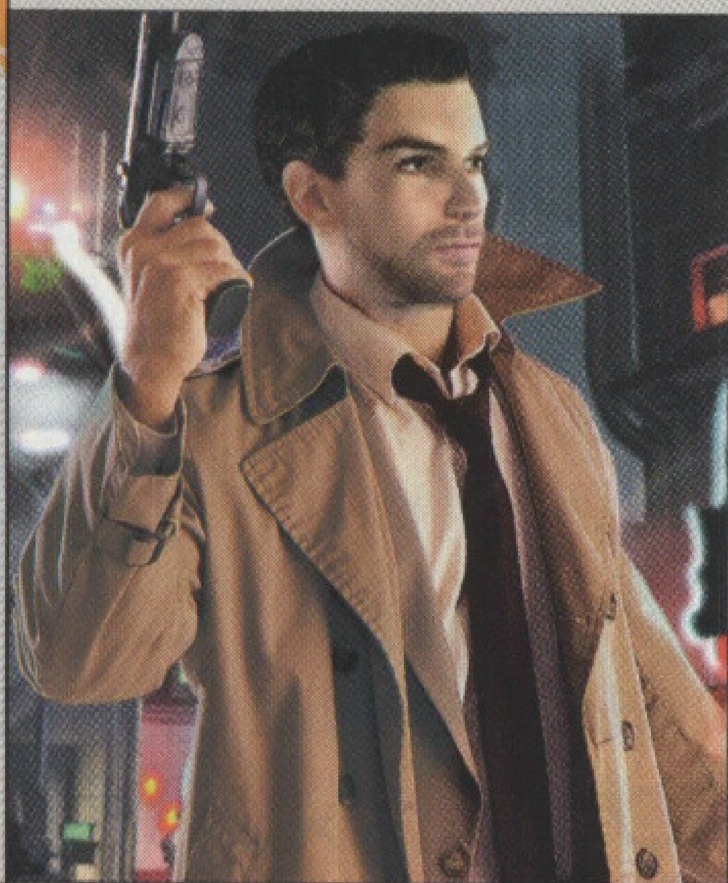


在电脑游戏领域，类似的尝试更多一些，然而成功的例子却更少。大多数的架空世界都可以分为两类：剑与魔法或近未来的后启示录背景。不过前者一方面与中古历史联系紧密，另一方面又有众多文学作品为参考，大概算不上真正的架空，至于后者，就想象的空间来说也许更吸引人。

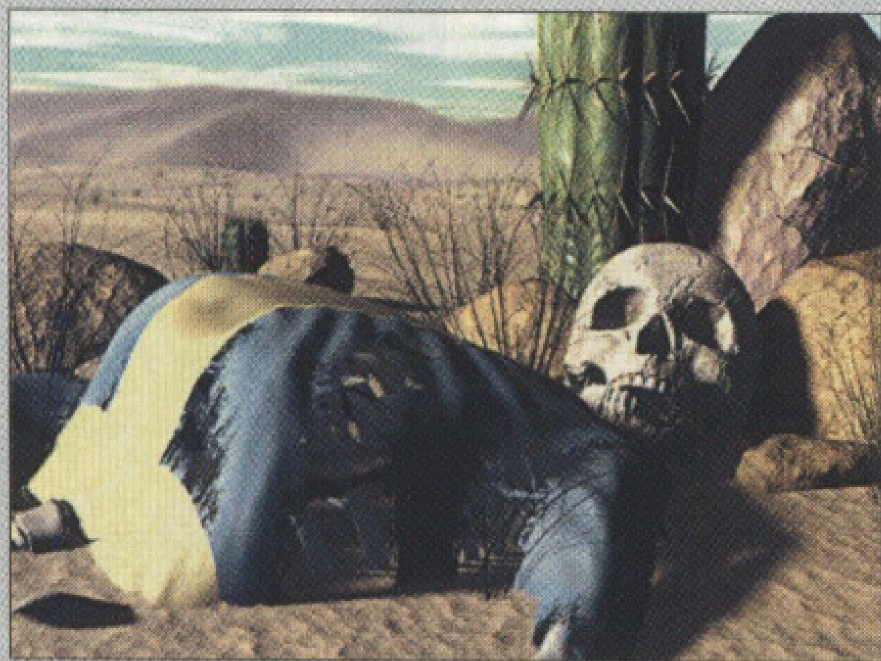
游戏中核战后世界的几种猜想

猜想之一：

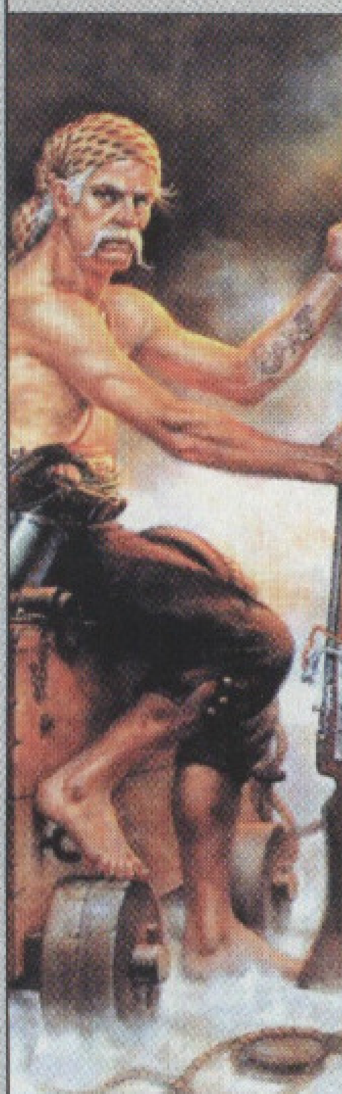
生命的意义和信仰的死亡——《银翼杀手》和《死亡地带》



后启示录时代在好莱坞的电影里已经是被用滥的题材，那些或精彩或粗制滥造的影片，让我们看到了人类想象力贫乏到了何种程度。无论白昼黑夜都永远阴沉的天空，衣衫褴缕的人们，巨大的战斗机器踏碎满地的头骨，这些还停留在《终结者》时代的意像仍然是表现这类背景的标准。1998年WestWood出品的《银翼杀手》（Blade Runner）即是“永远黑夜的未来”之经典。游戏《银翼杀手》直接改编自1982年华纳兄弟影业发行，Ridley Scott执导的同名影片，而电影本身则是改编自Philip K. Dick的科幻小说《机器人会梦见电子羊吗？》（Do Androids Dream of Electric Sheep?）。原作者Philip在小说中描绘了一个黑暗、语言种族混乱的世界，小说本身如同它的名字般费解而充满寓意。相比之下电影与小说的距离相当大，基本上可以归到动作电影的范畴了，当然与今天那







些动辄炸飞一切的动作电影相比，1982年的作品显然更富艺术与理性气息。电影上映之初票房反应并不好，就连科幻迷们也只是在它的VHS版在Tape Shop公开贩卖后才注意到这部电影，然而时隔15年后制作的游戏却大受欢迎。游戏与电影总的来说相当贴近，但显然在自由度方面体现出电脑游戏独特的优势。游戏提供了多达13种不同的结局，这在早期游戏中简直不可想象，而游戏的三维效果在当时也可算是顶尖水平——甚至在那个仍追求多边形数和填充率的时代，我们已经能从McCoy冷峻的面孔上依稀看到哈里森・福特年轻时的风采。

游戏背景发生在2019年的纽约，主角McCoy是个侦探。游戏开始于一家怪异宠物店的恐怖事件，进而牵扯出复制人、追杀复制人的“银翼杀手”部门，以及更多的阴谋和背叛。虽然游戏风格阴郁甚至有些压抑，但到此为止总的来说还是跟灾难毁灭之类的大事件扯不上关系。事实上，面临毁灭的是那些复制人（Replicant）。他们被制造出来、被奴役，然后被宣布为危险生物必须被消灭。复制人的寿命在他们被制造出来时就被设计成非常短暂，而政府立法宣布复制人的存在为非法后，立刻组建了专门猎杀残余复制人的特工机构Blade Runner。复制人的外表与人类完全相同，只能通过仪器检测才能分辨出来，因此游戏中任何人甚至都可能是复制人，这种敌人就在身边的感觉很容易给玩家带来不安定感；而肆意杀死那些外表相同，甚至生理构造上都几乎完全一样的“异族”更带来许多道德方面的思考。哪些人才是“真正”的人类？人类是否拥有决定其他生命生死的权力？更有趣的是游戏主角身份的不确定性——游戏中许多地方暗示McCoy自己很可能就是复制人，这种身份上的疑惑很容易像电影中影响哈里森・福特那样左右着玩家的判断，进而影响游戏最终的结局。

游戏中大量出现色调昏暗的室外场景。核战之后毁灭的世界中，黑夜里空旷的街道，闪烁的霓虹灯，巨大而令人感到压抑的建筑群，在这钢筋水泥的森林里奔跑，不自觉地为生命的渺小而颤抖。从气氛渲染的角度来看，《银翼杀手》更趋近于拉夫克拉夫特风格的哥特式惊悚，而非类似《彗星撞地球》那样的末世传奇。《银翼杀手》电影、小说和相关漫画里的背景、人物服饰以及机械设定在日后科幻漫画、小说中被广为运用，这被称为“Blad-Run现象”。

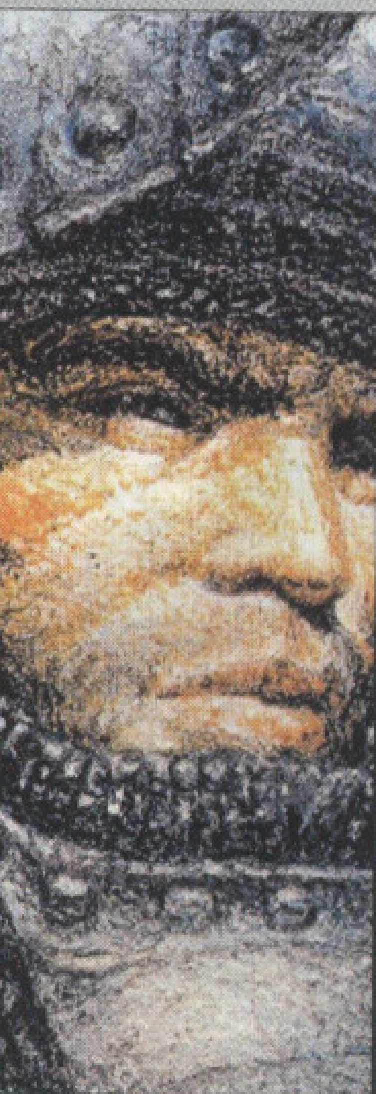


类型的风格也曾出现在与《银翼杀手》同时期的另一部游戏中——《死亡地带》（HardLine）。这款容量为3CD的互动电影在当时可说是非常庞大，不过就游戏本身来说只能算非常一般，影响力远不及同时期的《古墓丽影》、《时空游侠》等作品。《死亡地带》的背景设置在1998年的底特律，这个年份在今天听起来好像是年代久远的样子，不过别忘了在游戏发售时，1998年仍是“未来”。游戏的主题相当特别，关于一个崩坏的城市，包括邪教、精神力者、崇拜钢铁神灵的疯狂信徒等。主角Ted是一名直升机机师，同时也是一名精神力者。Ted一次出任务时由于意外身陷底特律城，不得不靠一己之力逃出这个疯狂的地方，而最后面对的幕后主使竟是他失散多年的弟弟。《死亡地带》的背景世界设定很有些问题，关于这座混乱之城的前因后果没交代清楚，总让人怀疑警察和起义军前仆后继地去送死，而军队却在吃闲饭。不过关于混乱的底特律城，游戏却刻画得相当成功，它让我们看到了另一种可能的灾难性未来——信仰的死亡和伪神崇拜。

猜想之二：

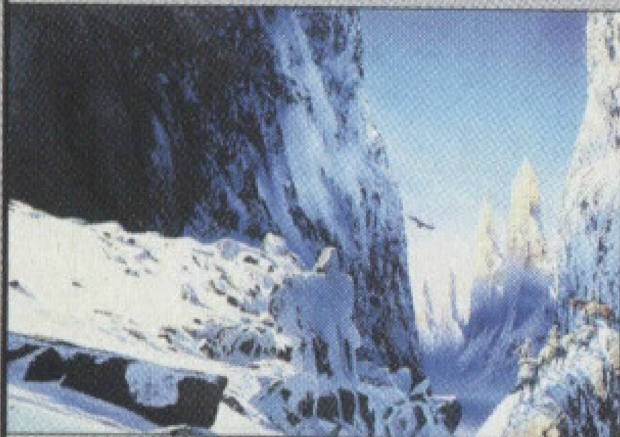
科技和魔法并存，文明的毁灭和再发展，历史在这里循环——《奥秘——蒸气与魔法》

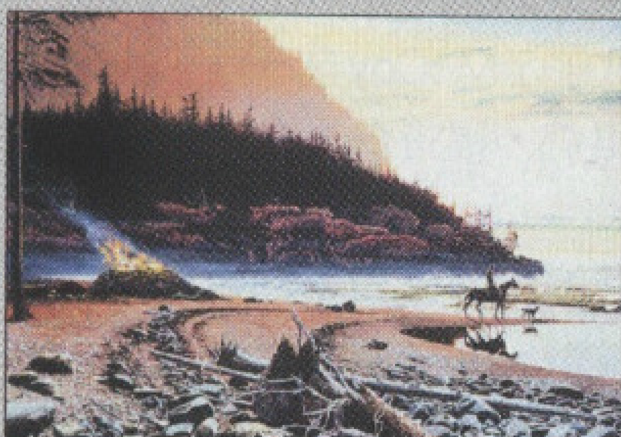
虽然“永远的黑夜”式是表现核战之后的世界灾难题材的主流，但实际上这类题材的游戏大多只是把灾难作为背景和渲染气氛的手段，对后启示录时代的描写较深入而吸引人的往往得从那些较另类的设定里去找。比如说

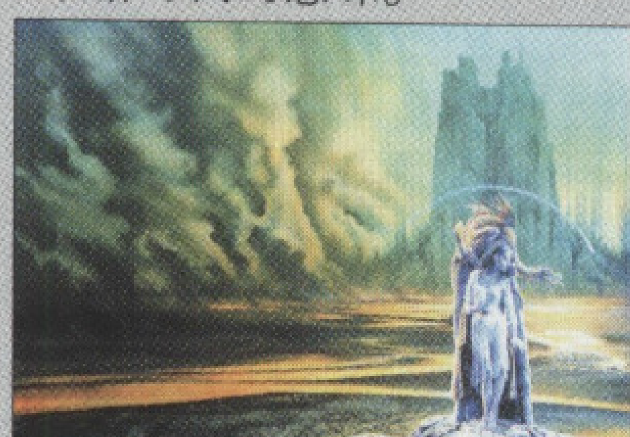




偶尔会看到几款游戏，背景看似传统的剑与魔法式的中古时代，但实际上那个世界被设计为现实世界的“未来的未来”。这类游戏涉及了文明的倒退和忘却，以及高度文明社会在大毁灭后许多年重新发展的可能，兼具怀旧的浪漫和淡淡的历史深度，的确很吸引人。这类背景设定虽然很有挖掘潜力，但制作出的游戏很容易变得不伦不类、漏洞百出。类似设定中较成功的当属去年夏季推出的《奥秘——蒸气与魔法》（Arcanum）。该作的背景设置在一个类似工业革命的时代，魔法与科技并存并且相互竞争，这种背景在其他游戏中还不多见。而在游戏世界中，数千年前的一次大灾难给所有种族留下了难以抹去的痛苦回忆。那盛极一时的精灵议会统治下的大一统国家，矮人们繁荣的科技都市与精灵们绚烂的魔法奇观交相辉映。然而盛极的背后就是毁灭，由于理念的差异，议会领袖Nasrudin之子，精灵大法师Arronax叛出议会，此后他的支持者和精灵议会之间展开连场大战。精灵议会即使能够击败叛乱军，也很难获胜，因为他们中没有人知道如何杀死那位几乎是永生不死的Arronax。最后精灵们不得不求助于科技，他们试图用一个电子装置将Arronax送入大虚空来终止这场大战。在最后的魔法较量中引发的破坏是如此之大，以至于大陆的整个西北部完全毁灭，最大的矮人城市的地面部分也随之化为废墟。这个区域被后世称为“大荒原”，是生物无法生存的地区。那次大战争的直接后果就是精灵、矮人两族的衰弱，精灵再也无法保持诸种族领袖的地位，而凝聚矮人最高成就的城市和他们中的精英也随之烟消云散，直到几千年后，好学而充满野心的人类才在这片大陆上重现昔日的荣光。游戏的主线剧情与历史上的那次大灾难联系相当紧密，事实上我们的主角必须造访当年的议会领袖Nasrudin，查出那场灾难的真相，稍后还必须进入大荒原，从矮人城市的废墟里找回那件用于对付Arronax的装置。在这个世界里，现代的科技、古代的魔法、古代之古代的科技，仿佛预示着历史一次又一次的循环，毁灭本身也带上了开启一个新时代的意味。



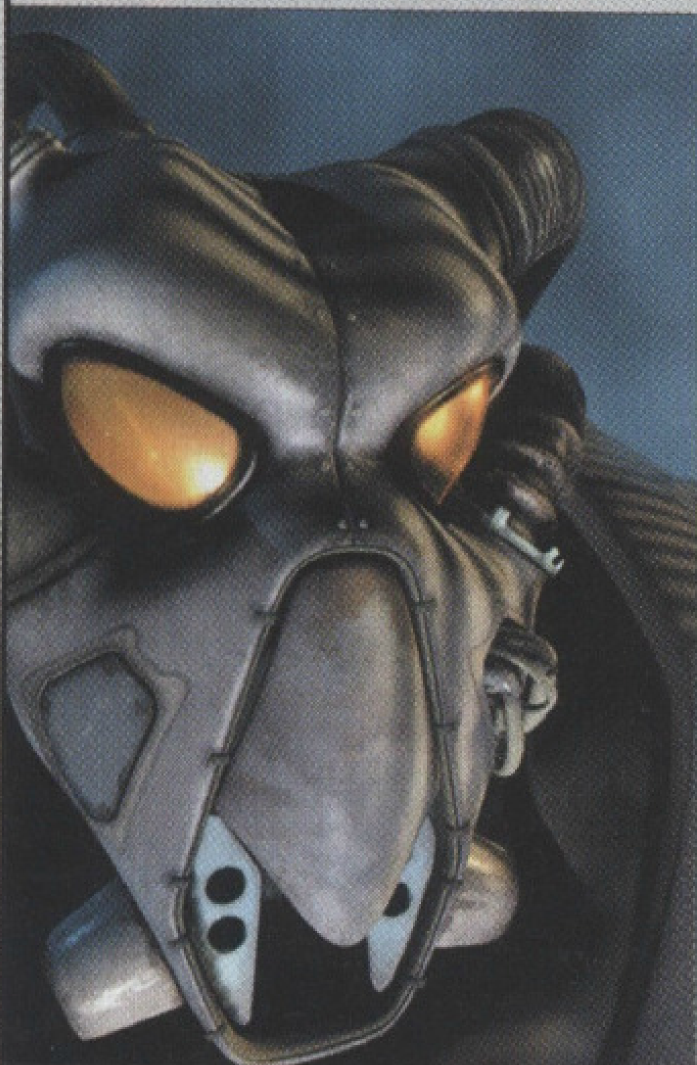






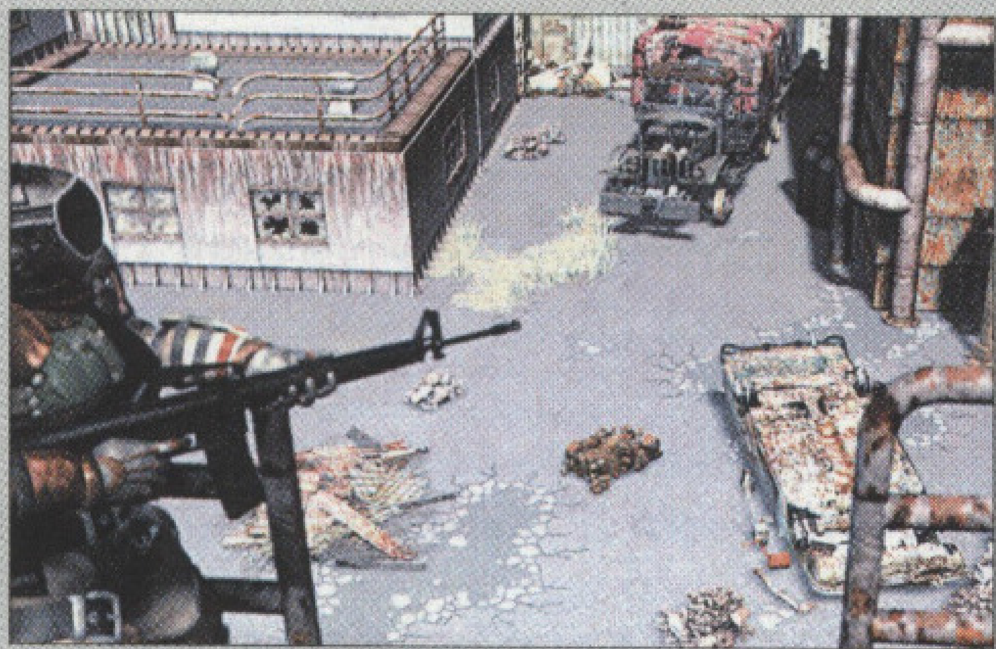
猜想之三：

核战的根源和异色的社会生态，这是一个近乎真实的预言——《异尘余生》



虽然上述几款游戏都或多或少地涉及到后启示录式的背景，但在这些游戏中，背景不过是背景而已，它们并没有一个必须发生的理由，对于后启示录世界的种种也没有非常深刻的影响。第一款真正达到以上几点，让核战后世界大毁灭变得真实可信而渗入游戏中每个角落、每句台词的，是《异尘余生》（Fallout）系列。《异尘余生》系列首次将毁灭前、毁灭和毁灭后这三个时代紧密地联系起来，在那个未来的世界中，核战并不是孤立发生的一个事件，核战后世界的种子也早已在数百年前就埋下。浅尝辄止的玩家对这个系列的印象大概就是核战加上五十年代的怀旧风格，然而BIS为游戏埋下的根脉远比这更深，它的树冠也远比这更广阔。

核战争的直接原因是资源争夺。在2052年前后，世界能源供应已达到极限，欧洲已经没有一滴可用的石油，德州油田枯竭之后，北美也只剩下阿拉斯加油田仍保持石油出产。同年4月，资源战争爆发，欧洲联盟为迫使中东国家降低油价而宣战；7月，联合国解散；第3年初，资源战争进入战术核武器阶段；2060年，中东石油耗尽，没有胜者的资源战争结束。与此同时，阿拉斯加正酝酿着另一场风暴，为确保油田安全，合众国军队通过加拿大构筑安克雷奇防线，这为10年后吞并加拿大埋下伏笔；2066年，以争夺最后油田



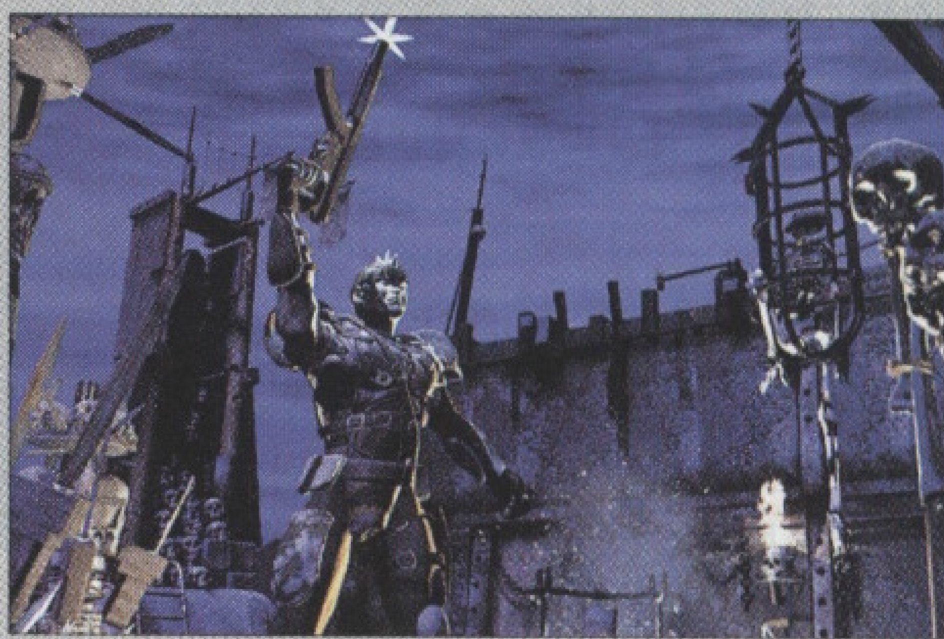




为目标的大战争（The Great War）爆发，动力盔甲投入实战，为对抗这些“单兵坦克”，高斯步枪迅速装备部队，这些装备在战后成了最珍贵的资源，动力盔甲的副产品核融合电池成了标准供电设备，战后的大多数车辆和能量武器都使用这种电池；2077年10月23日，战略核武器启动，谁也不知道是谁先发动核战争，套用德意志三十年战争时的话说，当时“每个人都在和每个人交战”。为争夺资源的两次战争是核战爆发的明线，同时还有一条暗线牵动着历史的发展，它对于战后世界的影响甚至比核战更深刻，那就是FEV强制进化病毒以及代号为“Vault”的社会研究，前者直接造就了战后的诸变异种族，而后者则形成了游戏中非常复杂多样的社会形态。战争与技术，这两条线索如同铁砧和铁锤，用致命的核融合之火打造出后启示录时代的南加利福尼亚。

《异尘余生》中最吸引人的大概是那多样化的社会生态。由于核冬天的影响，人类被分割成一个个小群体，相互隔绝地生活了几代人的时间。在这段隔离生活的时间里，各个群体都分别发展出各异的社会生态。光是人类群体中，就有自大封闭的地下掩体城、崇尚技术但缺乏自卫能力的劫掠者、以科技守护者和废土卫士自居的钢铁兄弟会、以及各种各样为生存而挣扎的市民和土著人等，展现出千奇百怪的民族性，更不必说那些被视为异族的食尸鬼、变异人甚至死爪了。在游戏中多种多样的风格要拜Vault计划所赐，Vault计划表面上看是为核战争中疏散平民而制订的，实际上却是为研究人类的社会生态规律而设计。122座Vault避难所中的每一座都有独特的研究目的和预设模式，部分资料在游戏中的避难所主电脑中可以查询，比如以下这段：“56号避难所：这里没有任何娱乐磁带，除了那些由同一名蹩脚戏剧演员主演的录影带。社会学家预测该避难所的居民将先于55号避难所崩溃”。

在这些群体中，普遍存在的是一种防卫意识和对外来者的不信任感。例如地下掩体城对自身科技的严格保护和对外来者的苛刻考察，鬼农场的地下居民用恐吓地上居民的手段来达到保护自己的目的。还有游戏中各群体之间对资源的争夺，采矿资源丰富的瑞丁城成了各大势力之间抢夺的一块肥肉，有的甚至还动用毒品来迫使矿区的劳动力在长期内瘫痪。可以说，游戏中虽然是一个经历核战劫后余生的世界，但在很多方面的表现却迅速走上了战争前国家之间明争暗斗的老路。很明显的一点是，在战前宣传的一切有关和平友好的口号、人与人之间努力建立的脉脉温情在这里全被撕破了。在经历了核战这样的大劫难后，自我保护成为每个群体都首先考虑的事情。在这种环境下人类有了这样的转变虽然在目前看来只是一个猜想，但在游戏制作者们的构思和表现下看来却十分令人信服。



爱因斯坦曾预言，第二次世界大战中，人类将以核武器交战，而第三次世界大战则是棍棒。大概没有人愿意看到用棍棒为武器的第三次世界大战吧。然而越离奇的事情越能吸引人类的好奇心，幸而好奇心能杀死猫，却未必能杀死人，因为我们除了好奇之外还有想象力。是的，在想象的空间中虚构未来，不见得就比在现实中拯救世界更容易，但这种乐趣更安全。当我们的想象力死去的那一天，才真正是启示录降临之时。



当世界杯无言以对之时，在《魔兽争霸Ⅲ》辉煌而至之后，《无冬之夜》也轰然降临，这个夏天是属于游戏的，这个夏天是属于玩家的，这个夏天的完美体现在《魔兽争霸Ⅲ》和《无冬之夜》。本期以《魔兽争霸Ⅲ》的大礼包为主，包括可以无需光盘即可直接运行的游戏光盘补丁、资源及英雄属性的修改器、所有关卡的地图包，另外就是所有战役的激活器。除此以外其他也有几款值得推荐的补丁，包括《勇士之王》的中英文启动选择器，《机甲战士4》资料片的两款升级档，当然《反恐精英》1.5版的升级补丁也一样值得推荐。

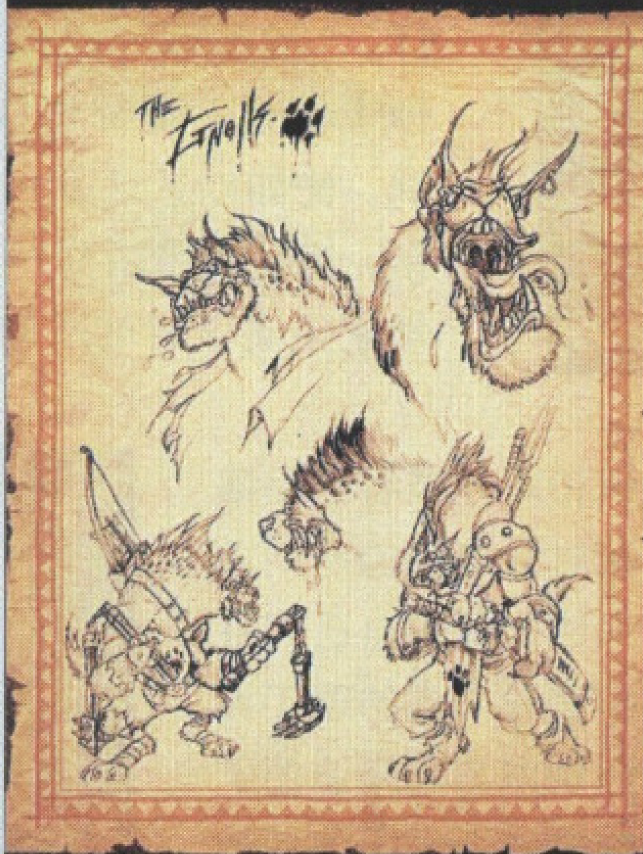
■游侠补丁网 三枫

超级大作《魔兽争霸Ⅲ》大礼包

War Craft Ⅲ

对于暴雪的产品，无论是游戏画面还是游戏性都达到近乎完美的程度，《魔兽争霸》作为暴雪公司传奇发展史的第一款游戏，其最新的续作《魔兽争霸Ⅲ》在期待多年后终于发布了，从整体来说游戏绝对没有糟蹋“暴雪出品、必属精品”的招牌，而且从游戏的表现，包括超越《指环王》中数码技术的游戏剧情动画、可缩放和半旋转（按Insert和Delete键）的超酷视角、出色的剧情关卡设计、体贴的快捷键操作方式等可以看出游戏拥有众多的优点。当然，想完美体会上述优点，没有P4+64M显卡的机器是很难做到的。不过可以放心，即使主频为400MHz的机器也可以运行“魔兽Ⅲ”，不过需要牺牲一些特效。







1.光盘补丁

相信常玩“暗黑Ⅱ”的玩家很清楚，“暗黑Ⅱ”的游戏盘会因为使用频率过高，经常出现裂痕或者磨损而无法读取，当然使用光盘补丁后就不会出现这种情况了。同样，“魔兽Ⅲ”从期待到现在正式发布，其人气之高，绝对不比“暗黑Ⅱ”逊色。

使用方法：复制子目录\W3nocd下的可执行文件War3.exe到游戏目录，覆盖原文件即可。

补丁效果：无需光盘就可以直接运行游戏。

2.所有战役激活器

在任务模式中，由于难度逐渐提升，加上英雄可以保留等级和装备而进入下一关，所以上手并不难，每一族有8关左右的任务，不过由于激活器只针对游戏中的某一个用户进入，所以只要新建一个帐号，就又可以从最初开始游戏了。

使用方法：复制子目录\W3lo下的Campaigns.w3p到游戏Save目录，覆盖原文件即可。

补丁效果：开启所有任务，可自由选择四族的各个关卡。

3.所有关卡地图显示器

这是所有关卡的地图包。由于任务版的地图集成在一个文件中，只有在完成任务后才能另存出来（用战役激活器无效），其中不少关卡设计得很不错。没完成所有单人任务的玩家可以在自定义战役中使用任务版的地图来练习，局域网游戏中同样可以使用。

使用方法：把子目录\Allmap中所有的文件复制到游戏Maps目录即可。

补丁效果：在自定义游戏中可以选择所有剧情模式中的地图进行游戏。

4.六项属性修改器

任务模式及自定义模式下的修改器，可以修改资源至1 000 000，人口上限最大，英雄获得255点技能点数，升级10级所需的经验值（至少需要杀死一个敌人才能升级）。个人感觉此修改器的用处在于利用自定义战役来熟练各种族之间兵种及英雄的魔法技能用处，对于任务模式当然不建议使用。

使用方法：先进入游戏后，然后运行子目录\6trn下的可执行文件6trn.exe，开启修改器即可。

补丁效果：修改金矿、木头、食物、英雄经验、英雄技能的数值。

《机甲战士Ⅳ——暗黑武士》v1.0升级档

MechWarriorⅣ：Black Knight

作为《机甲战士》系列第4部的资料篇之一，由于过于庞大的剧情和复杂的关卡设计，游戏中出现的Bug数量也非常多。该升级档主要修正了在互联网游戏中升级时产生重复执行的Bug、多人游戏时无法记录的Bug、由于系统中应用程序之间的切换产生数值超越上限的问题（比如23/20之类的数值，20为最大上限）、有时出现死机的情况、任务模式中升级产生的“Access Violation in MW4x (0x16ACD8)”的错误信息等，另外还修正了地图编辑器中的部分问题。

使用方法：复制子目录\Mw4b1\Origin下原始执行文件到游戏目录，先使用子目录\Mw4b1下的官方升级档MW4BKpr1.exe升级到v1.0版，最后复制子目录\Mw4b1\Crack下的执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏升级补丁，修复游戏中的Bug。

《勇士之王》简体中文汉化包

Warrior Kings

游戏又名《武道王者》，是一款全3D的即时战略游戏，画面的表现非常庞大有气魄，但过高的配置要求和冗长的关卡设计还是吓走不少玩家。加上是英

文版而使上手更加困难，汉化后的游戏相对就容易接受了。作为3D即时战略游戏，最大的卖点就是气势磅礴的战场感，战斗时感觉3D游戏比普通的2D即时战略更能让人身临其境，可惜现在大多数的3D即时战略游戏都无法达到这种境界，除了画面因素外还有对机器的要求过高。

使用方法：复制子目录\Wkgb下的所有文件到游戏目录，执行Playgame.exe即可，然后进行中英文版双项选择。

补丁效果：英文版中文汉化，可选择运行"中文/英文"版游戏。

《机甲战士Ⅳ——复仇》v3.0升级档

MechWarriorⅣ：Vengeance

由于和《暗黑武士》同属《机甲战士Ⅳ》的资料篇，所以在升级档中修正的部分完全相同，当然除了上述相同的问题外，此3.0的补丁中特别添加了多人游戏时不同版本对应不同的服务器颜色。其他方面可以参考《暗黑武士》中修正的说明。

使用方法：复制子目录\Mw430\Origin下原始执行文件到游戏目录，先使用子目录\Mw430下的官方升级档MW4pr3.exe升级到v3.0版，最后复制子目录\Mw430\Crack下的执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏升级补丁，修复游戏中的Bug。

《圣女之歌》官方补丁v3.3

Heroine Anthem

作为风雷的新一款力作，除了整体风格依然保持外，游戏的剧情、新的战斗引擎也很不错。此升级档效果如下：修正引路蟹使用完毕后，无法重复取得的问题；修正进入长角森林60会卡住的问题；修正玩家音乐初始化失败，会导致无法进入游戏的情况（一片漆黑）；已进入奥之塔底层，再回到奥之塔房间会卡住的问题；进入赫拉之家后，到甲人地带会卡住的问题（修正为进入赫拉之家后不能再出去）；进入长角森林后，回到亚芙村补给会卡住的问题。

使用方法：将子目录\Snpg下文件覆盖游戏中的同名文件即可。

补丁效果：修正多个游戏Bug。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》相关资料库第二版

DiabloⅡ：Lord of Destruction

此资料库由两部分组成，首先是一套非常详尽的资料库集合，另外还有数款修炼用的修改程序，可以用来创建不同等级的装备，并且还可以开启奶牛关，不过因为是修改了游戏中相关文件，所以在部分级别下运行效果不是很好，会有跳出游戏的情况，具体可以参考补丁中的说明文件（感谢XXT制作并提供）。

使用方法：将子目录\D2he下的文件复制到相应的游戏目录运行，可先备份Patch_d2.mpq文件。









补丁效果：可创建各种不同的装备及在地狱级进行修炼

《反恐精英》v1.0.0.5版升级档（商业光盘版）

Counter Strike

只一个月而已，CS1.5也已经推出了，比起1.4版，这一次的改动少了许多，主要都集中在服务器上的指令修正和添加，游戏方面增加了新地图"De_piranesi"，修正"Mp_hostagepenalty"无法正常工作的问题；修正当炸弹安置同时有人加入服务器导致服务器锁定的问题；重新增加"Mp_fadetoblack"参数。注：商业光盘版是市面零售的2CD的版本。

使用方法：运行子目录\Cs00下的可执行文件Cs10041005.exe即可。

补丁效果：从CS1.4升级至CS1.5版。

《反恐精英》v1.0.0.5版升级档（MOD版）

Counter Strike

基于半条命的MOD版，若上网同时可以上半条命的服务器，不过大多数玩家还是只热衷于反恐精英，由于是升级版，一定要安装CS1.4后才能正常升级。升级档具体修正参数和商业版一样，具体参考上文即可。

使用方法：运行子目录\Cs下的可执行文件Cs1.5upgrade.exe即可。

补丁效果：从CS1.4升级至CS1.5版。

《三国群侠传》更新补丁

除了画面上给人失望的感觉外，游戏任务、战斗引擎的设计有一些《金庸群侠传》的感觉。此补丁针对《三国群侠传》游戏中的部分问题，解决当玩家与关羽在解良宗祠对话无法结束的情况，另外也解决玩家在游戏中选择放过周仓之后拿不到偃月刀的问题。

使用方法：复制子目录\Sgqx下的所有文件到游戏目录即可。

补丁效果：修正游戏中的Bug。

《反恐精英》v1.5汉化安装版

Counter Strike

由于每一次升级，游戏界面中的菜单都会相应修正，所以汉化包也会因此"升级"，即使只有界面的汉化，但还有不少玩家会安装使用。此版本为直接安装版，不是老版本的那种使用WinZip解压的安装程序，使用起来更方便。

使用方法：运行子目录\Csh下的可执行文件Csh.exe即可。

补丁效果：汉化CS1.5版的游戏界面。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第08期
《大众软件CD——大众游戏》2002年第08期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

《侠盗猎车Ⅲ》补充秘技
Grand Theft Auto Ⅲ

测试有效

当你被通缉时，立即开车到自己家下一条路的汽车维修库（在第二层）里，把车重漆一下，换一个引擎，这样不管你的通缉指数是多少，都会变为0。

此外，在游戏的安装目录下有一个MP3的文件夹，把你喜欢的MP3拷到这个文件夹里，在游戏时，汽车里的收音机选台就会多出“MP3 Player”。

三国星海风云Ⅱ

在游戏中按下回车后输入以下密码即可：

set level 255：等级255
unmask all：迷雾关闭
production speed：生产加速
research all：可生产所有建筑
set ore 999 999：增加矿石
set ki 999 999：增加天然气

《大家来找碴》通关秘技

测试有效

打开抓图工具，进入游戏，将画面抓下来，然后用Photoshop等工具打开，把一边的画面进行复制，再粘贴，然后重叠到另一边的画面上，把透明度来回调整，很快就可以找到不同之处了。

封锁行动
Operation Blockade

在游戏中按下回车后输入以下密码即可：

eat your spinach：无敌模式
say uncle：赢得胜利

《毁灭公爵——曼哈顿计划》更新的秘技
Duke Nukem: Manhatten Project

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码即可：

give all：获得所有武器及物品
give ammo：获得所有武器
give jetpack：获得喷气背包
give forcefield：玩家势力范围
give life：获得额外生命值
toggle r_stats：游戏统计
toggle g_debug：调试模式
camera camera：可以搜索整个地图
camera player：正常视角
kill：自杀
toggle g_p_god：无敌模式
toggle g_map_info：显示地图信息
give keys：获得所有钥匙
give nuke：获得10枚核武器
give secret：发现秘密场所

机动部队
Mobile Forces

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入“Horsey”开启作弊模式，以后只要输入以下密码即可：

god：无敌模式
teamgod：小组无敌模式
Amphibious：水下呼吸
Fly：飞行模式
Ghost：穿墙模式
Loaded：获得所有武器
SetTeam 0/1：组队开关
Invisible true/false：隐形开关
KillPawns：消灭所有电脑控制的对手
KillEnemy：消灭所有敌人
KillCars：炸毁所有车辆
ExpireCars：屏蔽所有车辆
ViewN：切换到下一位玩家视角
ViewMe：切换回正常视角
SetJumpZ：设置你跳跃的高度
SetSpeed：设置你走动的速度
SetWeapons：为每位小组成员设置武器
Summon：生成指定的物品（详见下表）

武器列表：

RageWeapons.RageKnife
RageWeapons.Pistol
RageWeapons.Shotgun
RageWeapons.MachineGun
RageWeapons.HeavyMachineGun
RageWeapons.RageRifle
RageWeapons.RocketLauncher
RageWeapons.Grenades
RageWeapons.TripBombs
RageWeapons.AdrenalineShot

车辆列表：

Rage.Buggy
Rage.Humvee
Rage.Truck
Rage.Armadillo

千钧一发
The Sum of All Fears

测试有效

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码即可：

Superman：无敌模式
Teamsuperman：小组无敌模式
Run：跑动加速
Shadow：隐形
Teamshadow：小组隐形
Ammo：弹药无限

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

金山游侠2002

用《金山游侠2002》修改《三国群侠传》

先把《金山游侠2002》切换到窗口模式下再进行修改。在游戏中启动游侠，在地址列表中添加下列地址：

技能 71DD3A，2位，可锁定为1000；金钱 71C676，2位，可锁定为30 000；物品 71D350；物品数量 71D7FE。对于后面两个地址一般不锁定，而是进行地址编辑。当你的物品栏里有物品后，可把它改为一些珍贵的物品。下面列出部分珍贵物品的代码：天魔金丹 17；神瞳散 18；长白古 12；昆仑蟠桃 11；蛇之魂 62；象之魂 64；金龙魂 67；金鹏魂 68；兽之元 69；战国策 60。这些物品反复使用可大幅提升人物的各项属性。下面物品可以学会超强绝技：腾龙八齐之卷 6B，百蛊书 49，乾象万注 5F。对“腾龙八齐”的描述如下：天地三打秘式之一，消耗内力200，对战场上所有敌人造成3000伤害，大家知道这意味着什么了吧。这里只列出了部分珍贵物品，大家也可试一试，或许能发现更多超强或是有趣的物品。



专题讨论

游戏的目的是什么？

■供稿：新浪 慕容
■编辑：《大众软件》林晓



编者按：《大富翁6》大概只是我们的一个引子吧，但毫无疑问，“游戏为什么而存在”是一个比较小资、也比较有意思的讨论主题——它不需要太多激情与责任感的介入，所以很难激起面红耳赤的争论，正适合为几个闲时小聚的朋友提供谈资。与很多大是大非的问题完全不同，它很难产生某些明确的结论，但或许就在这场没有终点的讨论中，我们对“游戏”的理解会悄悄有点深入——这是我们的初衷。

《大富翁6》前日上市，好评如潮。这让我们不禁再次考虑一个“原始”的问题：游戏的目的是什么？《大富翁》没有CS枪林弹雨的刺激，没有《极品飞车》风驰电掣的疯狂，没有《轩辕剑》小说般的剧情，没有《模拟飞行》难以企及的逼真，但简单而又简单的它却可以让我们快乐……技术注定会不停进步，但决定游戏发展方向的也许只是那个“原始”的出发点——游戏到底为什么而存在呢……

新浪网友3dcg

游戏就是要带给人们幸福，其最重要的就是游戏性。不一定画面要多漂亮，音乐要多动听，情节要多感人，只要好玩，就是一部好游戏。《俄罗斯方块》不正是如此吗？

新浪网友hitman6815

人的大致感情规律，潜意识里的自我要求和自我实现，决定了只有电子游戏这一娱乐方式才能满足。

新浪网友小谢123

游戏要漂亮的画面、动听的音乐、感人的情节，这是现在的玩家都认同的，大富翁的推出是它要用脑！不像好多垃圾游戏没有任何的剧情，仅仅是杀掠、走迷宫、踩地雷。要的就是这样简单又动脑的好游戏！支持大富翁！



游戏的目的是什么？

新浪网友xyz12673

每个人快乐的出发点都不尽相同。有人喜欢激烈的对抗；有人喜欢智力的较量；有人喜欢枪林弹雨的刺激；有人喜欢诗情画意的缠绵……游戏给了我们激发最原始快乐的空间。

新浪网友d仙

娱乐性是游戏首先应该具备的素质。一款没有任何娱乐性的东西，只能算是教科书。而且游戏还应具有一定内涵，没有内涵的游戏是低级游戏，充其量只能是“卖笑的”。至于音乐、音效、画面、动画、对白等，不用说也都应该拥有。

新浪网友pyxghj

游戏或许可以超越它本身，也可以只是游戏。如果只是游戏，那么它的存在只是为了让人们快乐；如果超越了本身，那么玩游戏时可能并不会快乐。所以游戏啊，最好不要违背初衷，因为快乐永远都比悲伤来得好。

新浪网友原凌鸥

游戏就是游戏，我们只是在工作和学习累了后才会想到它。现在的游戏与以往相比只是画面音效上强了很多，其余方面并无优势。这也是我现在玩《魔兽争霸Ⅰ》、《西风狂诗曲》及“芝麻开门系列”的原因。不同游戏有不同的特点，游戏业百花齐放最终受益的只能是玩家。同时游戏也并不一定是紧张以后的宣泄，像“大航海”、“英雄传说”之类的游戏就可以看作是对9年义务教育的补充，可供青少年课外阅读。

新浪网友lonelysunset

游戏的存在是为了休闲以及完成各种不同的任务、目标和不断提升，发展自己的同时也享受成就感！大富翁在轻松的同时又紧张地与对手不断竞争，发展自我正满足了这些条件！

新浪网友何必相识

我觉得现在的游戏制作者有一个误区，似乎游戏越复杂就越好。可别忘了有很大一部分玩家玩游戏是为了消遣，可不是为了给自己上刑。我喜欢大富翁游戏，从DOS时代开始，就因为它简单、活泼，能给我紧张工作后的游戏快乐。

新浪网友lumingxp

我大约在初二时就开始玩游戏，到现在还是戒不掉。大富翁为什么能够存在？游戏并不是越复杂、制作技术越高越好，而是符合Fans的口味，和玩家有共通点，能给大家带来快乐即可！一句话：因为爱，所以爱……

新浪网友cheny6001

游戏就是游戏，我们这些玩家所追求的并不是哪个游戏是大作我们就玩哪个，游戏只要好玩就行，这也是一些小作品的销量和口碑能压倒一些大作的原因。大富翁如此，中关村启示录如此，许多成功的游戏都是如此。

新浪网友香甜梨

人偶尔也会偷偷懒的，玩多了复杂紧张的游戏后，也要玩一玩轻松又简单的游戏，而大富翁正好是定位在这里。再有这个游戏老少皆宜，还可以促进家庭的和睦，加深情侣之间的关系，有这么多的好处干嘛不玩呢？

榜单，给我一个投票的理由……



聊天室OP（管理员）
司马平安

林晓：大概因为记者组来了不少实习记者，司马平安忽然少有地轻松起来。想想他上半年为专题鞠躬尽瘁、面目憔悴的样子，都不相信他还会玩游戏。哈哈，拉他来做这期聊天室OP，顺手把榜评也交给他……什么，我干什么去？不知道编辑部最近流行老游戏吗，我把93年的《大航海时代》翻出来了。啊，Walker来了，呜呜呜呜，除了游戏编辑其他人上班的时候不许玩游戏，这个月奖金要泡汤了……

天津 无名氏

这次在软件选票中我填上了3DS MAX 4R、Flash、ACDSee、WinZip和金山游侠。软件中我酷爱3D MAX，但每次大软的软件榜上总是无名，真希望支持3D MAX的人会多一点，这绝对是一款相当不错的3D动画软件。金山游侠是我机器中必备的一个工具，再多再难的游戏经它一改全部搞定。至于ACDSee，看图怎么能少了它呢。

司马平安：说起三维软件其实入门并不难，特别是MAX。只要你肯钻研、有创意，用不了多久你就可以自诩为图像大师了，呵呵。

北京 高昱

这些年，一个人，用IE，用蝴蝶，
有游侠，有毒霸，大众软件月月翻，
画表格，写文件，做闪客，杀病毒，
终有梦，终有你，Office XP。
毒霸伴我一路走，病毒日子不再有，
没CIH，没蠕虫，没有病毒真幸福，
游侠不曾孤单过，游戏连着我和你。
有微软，有金山，它们伴我不孤单。

司马平安：这些年，一个人，作采访，写稿件，因有梦，因有你，我们相伴怎会孤单。

黑龙江 Nightingale

虽然眼下市场上关于游戏修改的工具多如牛毛，但金山游侠Ⅲ始终未被其它软件取代——我的最爱。自从我装上并使用这款软件后，修改游戏就再也没有死机过，大大提高了我写攻略的效率，这可是我的PC在FPE时代不敢奢求的啊（不好意思，我可不是要中伤FPE啊，毕竟它也曾经帮我不少忙）！金山词霸2002，嗯，我觉得比东方快车强多了，安装方便使用也方便，而且省银子也省硬盘，实惠呀（老毛病又犯了，我不是说东方快车不好）！我老爸职业考级时几篇英文短篇就是我用金山词霸翻译的，结果怎样？当然顺利Pass了。用惯了金山的牌子，无意求它了！

司马平安：金山，你千万别骄傲！

深圳 陈雨潇

金山的软件已经有5个上榜了，占了近1/4，我真为交大铭泰担心。金山的同类产品已完全超过了它，这有点像令狐冲的武功超过了岳不群。

司马平安：合理竞争，强者为先。

湖北 张涛



超级兔子魔法设置是我最喜爱的软件，想当初用的那台PⅡ 400的机子速度不快，是超级兔子让我的爱机运行如飞，蔡旋可谓功不可没。许多人都爱用WinZip，但我觉得WinRAR更胜一筹，重要的一个原因就是网上的RAR压缩文件越来越多，仅仅装一个WinZip已不能满足需要。高中毕业后，同学们都分散到了全国各地，腾讯QQ成为我们交流的重要工具，它避免了手写信的繁琐和昂贵的长途电话费。我最初接触电脑是从游戏开始的，但我现在已没有时间玩游戏了。现在我们必须趁着年轻多学习，否则以后后悔都来不及。

司马平安：嗯，少壮不努力，老大徒伤悲。

游戏Bug批判会



聊天室征集各种游戏Bug中！大家快来揭发啊，新仇旧恨都在“游戏Bug批判会”！

山东 潇湘夜雨 揭发《武林群侠传》

1.某年七夕，若6位MM全部“搞定”，程序就会“产生嫉妒之心”，在6位MM中沈湘芸送药后自动跳回系统，程序自动关闭。有时，程序会“比较和善”，所以这种情况只出现在“中了头彩”的玩家机器上。

2.如果用了“武林群侠传”v3.0修改器，把各属性都修改到最高值，亲爱的程序就会“乱箭齐射”。搞得你头昏昏、眼懵懵……

司马平安：6位MM全部“搞定”，不会是同时吧！

山东 张虎 揭发《幻想西游记》

在某种情况下（据本人游戏所知，此Bug无论何时何地都可能出现），玩家创建角色身上的装备会发生变成一两银子的情况，有时连S/L大法都不能解决。角色右键快捷施展法术无法锁定，每进入一个新地区必须重新选择。

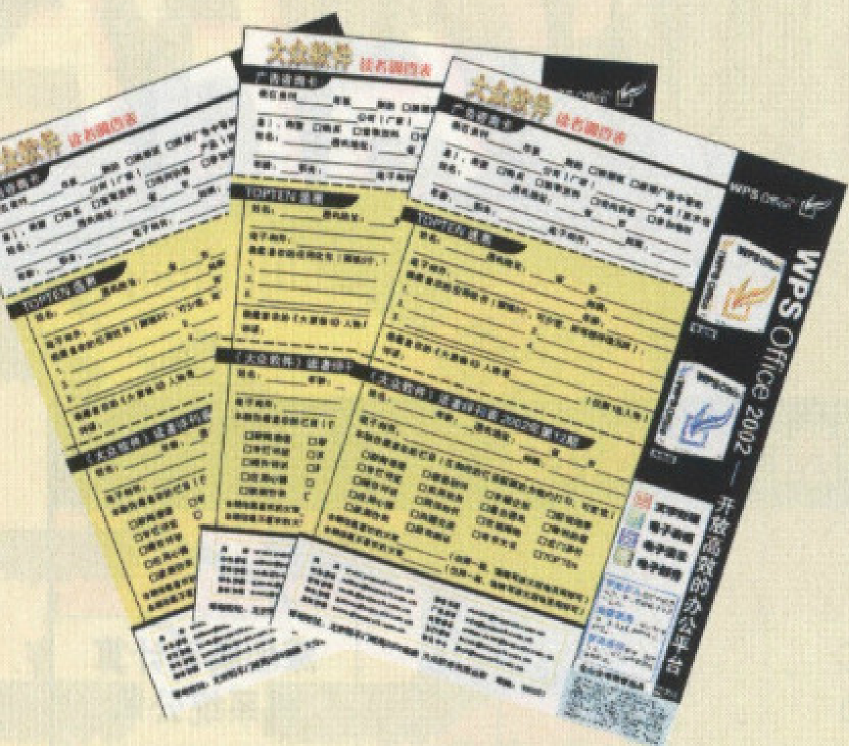
司马平安：西行道路果然崎岖啊

一只虫 揭发《新剑侠情缘》中“变态刽子手”

游戏攻略说“从武夷出来，在岔路遇到张风，被打昏，张风会把血书交还，醒来后与张琳心一起回临安。进城后，发现吕文才杀害了段铁匠，一怒之下，干掉他（还有所有的宋兵，在城里转转）。段铁匠交待一些事后死去。”问题就出现在这里。斩杀段铁匠的手持大刀的宋兵，武艺高强如同小李飞刀，一刀拿下，例无虚发。惊恐之下，唯有懦弱地选择避之，但如上文所言需杀光所有宋兵才可过关。无奈，与之周旋N次，徒增冤魂无数。



司马平安：正所谓：“十步杀一人，千里不留行。”大侠一定要“戒忍”……



平安在大软工作两年了，却从未写过榜评。因而第一次来到这里内心还有些紧张，感觉自己就好像刚刚走出花轿的新娘，脸庞躲在字迹背后，偷偷地红了。

我的紧张不是没有原因，因为我和你一样热爱着这块地方。大一时第一次翻开榜评，原以为这里不过是某些编辑乏味的调侃，没想到仅仅一次阅读便让我迷上了这里的另一番味道。在这里有评论、有思考、有见解、有希望，这里并不仅仅是编辑们遣词造句的广场，而是在那看似畅所欲言的过程中，通过诙谐的文字巧妙地将自己的思维和经验传达给读者的地方，因此这是一个令人快乐并值得留恋的地方。因此，当我第一次接到撰写榜评的任务时虽没有夸张的放歌、狂笑，但却在还没开始写作的头几个夜晚中竟辗转反侧，无论怎样都睡不着。

脑子里一直在琢磨：我最想和你交流的是什么呢？

一款软件的优劣，一个事件的影响，这些可能都是你所关心并需要了解的话题。但我却想在这一期的榜评中抛开对于某些软件排行位置升降的分析与总结，而单纯地和你聊一聊有关TOP TEN本身的意义。

今天，请珍惜你手中的一票

混合实验室 司马平安

还记得有一次出席金山公司的新闻发布会，会后金山公司总裁雷军先生兴致勃勃地找到平安，并翻开当期大众软件，兴奋地指着其中几个在榜单里排位较高的该公司出品的软件，向平安询问有关此排行榜评选方式及参与读者人数等的问题。随后，平安又在金山游侠2002的包装盒上清晰地见到了三枚勋章，勋章上写着“连续三期获得《大众软件》热门软件排行榜冠军”。这件事让我对排行榜有了深一层的认识，而在此之后其它一些软件公司的领导或某些个人软件的作者曾多次向我表示对排行榜的关注，也让我肯定了这种认识的正确性。

看来，除了我们与读者之外，排行榜还吸引着另外一群人，他们是软件的生产者，对他们而言自己的产品可以上榜无疑是一种荣誉。但我们不禁要反思，这种荣誉究竟是谁赋予他们的呢？

是《大众软件》么？答案是否定的。

其实，这种荣誉应该来自于你，来自于每一个手中拿着选票的读者。因为只有你们才有这样的权力，一种可以令那些厂商或兴奋、或安慰、或无奈、或自责的权力。而我们的杂志只是一个能够帮助你们有力运用这种权利的辅助工具而已，选票才是你们真正的武器。

谈起选票，平安不禁想起几日前名声大振法国的狂人——勒旁。他的胜出与出局在我们的眼里绝不仅仅是发生在另一个国家中的闹剧，我们由他的教训中可以找到每一个握有选票的人对自己所被赋予的权力的理解。或者，我可以这样来描述：当一个人拥有某种权利的同时，他就已肩负起同等程度的责任与义务。

对我们的读者而言，如果你真正关心并关注着我国软件业的发展，那么你在拿到TOP TEN选票的同时便肩负着至少两种责任，一是把自己的希望传递给软件制造者，二是把自己的观点展现给每一个阅读TOP TEN的人。这两者同样重要，因为我们的榜单不但影响着厂商、影响着行业，同时还影响着更多的正在准备购买某类软件的用户。

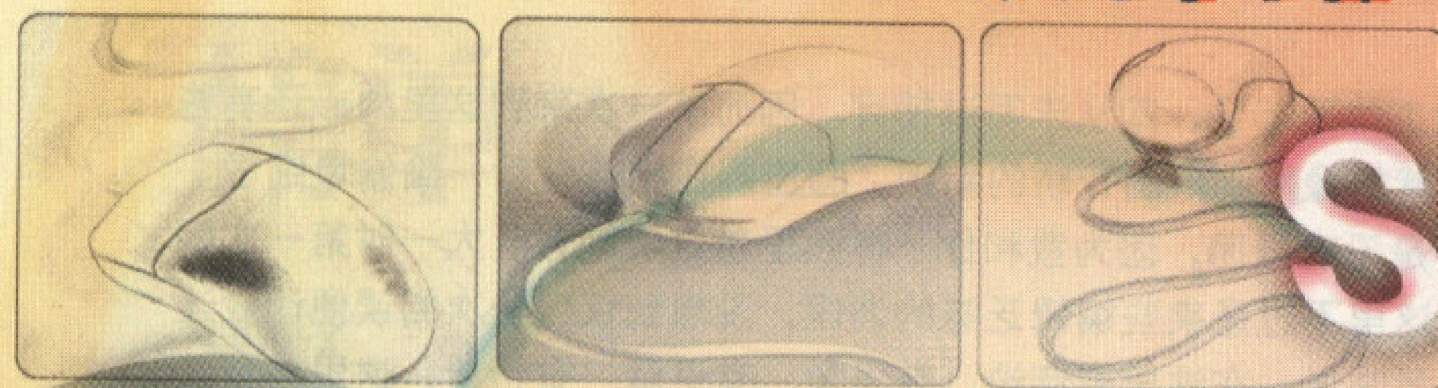
时至今日，我们可以清楚地看到软件业的发展在中国经济发展中占据着举足轻重的地位。因此看似一张微不足道的选票，其实它本身却有着更加深远且不同寻常的意义，而投票由此应该是一个冷静、深刻的过程。我不愿你放弃这种权利，也不愿你滥用这种权利。事实上在写作中与写作后，平安一定会微笑着等待有更多人认识到自己身上的责任，并把握住自己投票的权利，用自己的心为这个行业尽一点点绵薄之力。



你一定要认真地这样去做，为什么呢？你不妨问问自己，喜爱这个行业么？喜爱《大众软件》么？喜爱TOP TEN榜评么？我，很喜欢。我希望它们都能健康地发展。

在本文结尾时，我要向你说一声抱歉，因为这一期的内容有些沉重了，你无法看到幽默诙谐的另类文字，而我也未能带给你任何惊奇，但我相信你一定能体会我的心情，体会我的紧张以及感受到我们都应该拥有那种必要的热情。因为这是一种爱，在我的身上，也在你的身上；因为这是一种责任，我有、你也有…… P

热门软件排行榜TOP20



SOFTWARE

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C 简体测试版 Build 0510	100 423
2	RealPlayer 8.0 Basic 中文版 6.0.9.584	36 922
3	腾讯QQ2000C 0305b 稳定版	34 365
4	Flashget(Jetcar) 网际快车 中文版 1.3	31 252
5	NetAnts 网络蚂蚁 1.25	30 741
6	MP3随身听 1.01	28 273
7	StreamBox VCR 中文版 1.0 Beta 3.1	27 005
8	金山快译2002 共享版	25 868
9	WinRAR 官方中文版 3.0	17 356
10	Windows优化大师 4.81 Build 525	14 628

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet 硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	4.0.2.0684
Winamp	2.80a
豪杰超级解霸	2001xp

六 月 幸 运 读 者

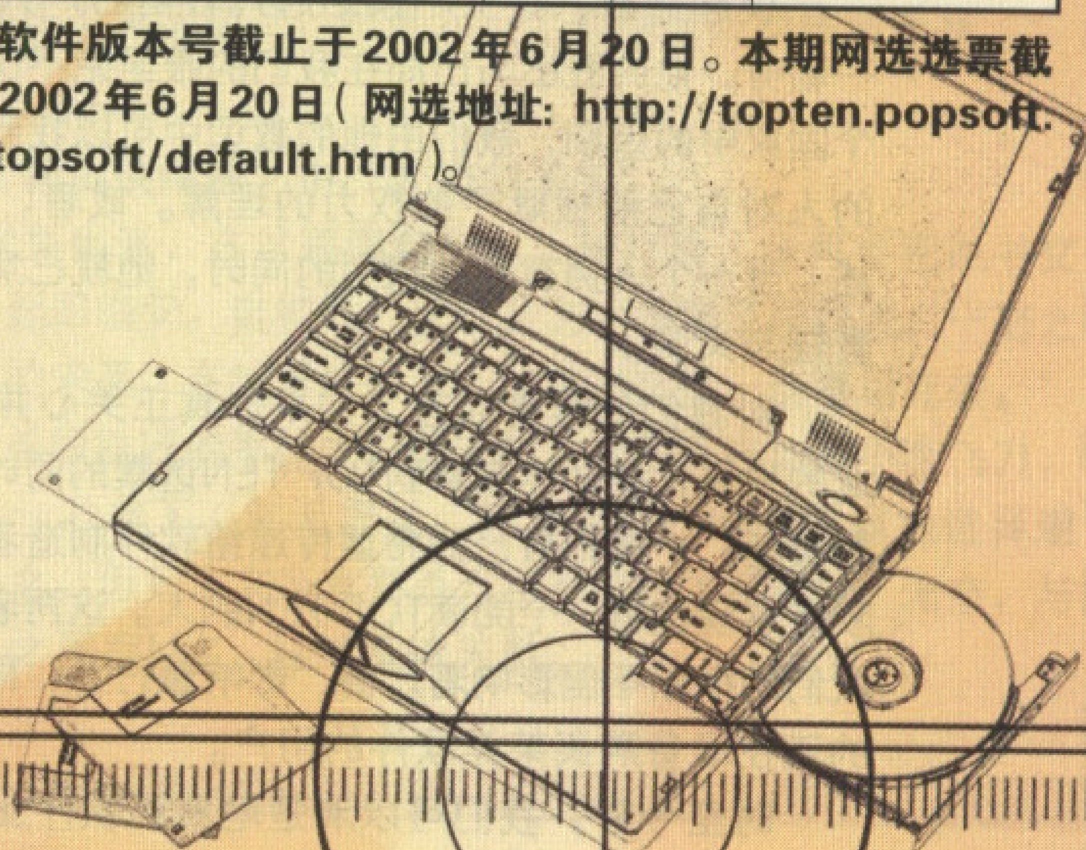
山东省日照市 杜世龙	黑龙江哈尔滨 顾源媛
广东省汕头市 朱郁嘉	浙江省嘉兴市 李宇聪
湖北省大冶市 桂志巍	河北省衡水市 李 岩
陕西省西安市 李 享	湖南省长沙市 邓 航
河北省保定市 李 岩	内蒙古包头市 姚 君

幸运读者将获得由北京游戏橘子数位科技有限公司提供的《混乱冒险》VIP礼包一套。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000C 0305b	1	838	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	2002	2	746	↑	金山公司
金山毒霸	2002	3	620	↓	金山公司
金山快译	2002	4	452	↓	金山公司
Windows优化大师	4.7Build317	5	343	↑	鲁锦
超级兔子魔法设置	4.25	6	314	↑	蔡旋
网际快车FlashGet	1.3Beta2	7	300	↑	JetCar软件工作室
Flash	MX	8	298	↓	Macromedia
NetAnts	1.25	9	261	↓	洪以容
金山词霸	2002	10	255	↓	金山公司
RealPlayer	9.0	11	244	↑	Realnetworks
瑞星杀毒软件	14.04	12	219	↑	北京瑞星公司
Photoshop	7.0	13	182	↓	AdobeSystems ncorporated
Office XP	2002	14	159	↓	Microsoft
KV3000	5.0.108	15	153	↓	北京江民公司
IE	6.0	16	136	↑	Microsoft
虚拟光驱	2000	17	110	NEW	东石软件公司
东方快车	XP	18	105	↓	北京交大铭泰软件公司
WinRAR	3.0	19	98	NEW	Eugene Roshal
FPE	2001	20	75	↓	李果兆

本榜所列软件版本号截止于2002年6月20日。本期网选选票截止时间为2002年6月20日（网选地址：http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。



P

电脑应用和娱乐的第一选择

选择大众软件，享受电脑时代





联合征订

突破传统订购形式局限，我们提供给您的是一种全新的订购方式。从现在开始您可以不用到年底的时候再去订购第二年全年的杂志期刊了，只要您需要，现在就可以来订购了，从订购之月起您将收到连续的十二个月的杂志期刊（订购月份以邮戳为准，您也可在汇款单附言栏中注明）。

方案一

以标准定价向大众软件邮购中心订购B栏中任意一款杂志全年期刊，即可以8折价格订购A栏中任意一款或者两款杂志全年期刊（邮资全免，以挂号方式邮寄）。**例如选择《大众软件》和《大众游戏》（即：方案一，B1+A1）您可以节省35.60元。**

方案二

以标准定价向大众软件邮购中心订购B栏中任意一款杂志全年期刊，即可以7.5折价格订购A栏中任意一款或者两款杂志全年期刊（邮资全免，以平信方式邮寄）。**例如选择《大众游戏》和《锐》（即：方案二，B2+A3）您可以节省54元。**

方案三

如向大众软件邮购中心同时订购B栏4款杂志的全年期刊，**标准定价为609.60元，现在只需473.60元**，《大众游戏》、《电脑新时代》、《锐》3刊将以惊喜的7折优惠价送到您的手上，**节省136元**，并且4刊邮资全免，以挂号方式邮寄。

A栏		B栏		全年标准价	全年八折价	全年七五折价
杂志名称	杂志代号	杂志名称	杂志代号			
《大众游戏》	A1	《大众软件》	B1	156元	124.80元	117元
《电脑新时代》	A2	《大众游戏》	B2	177.60元	142元	133.20元
		《电脑新时代》	B3	60元	48元	45元
《锐》	A3	《锐》	B4	216元	172.80元	162元

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱

收款人：大众软件邮购中心

邮政编码：100089

联系电话：（010）82634107、82634092

注：请您务必在汇款单附言栏注明您选择的订购方案和订购杂志的代号

例如：你选择的是方案一，订购的是《大众软件》和《电脑新时代》

那么请在汇款单附言栏注明：方案一，B1+A2。



邮发代号：82-726



邮发代号：82 - 727



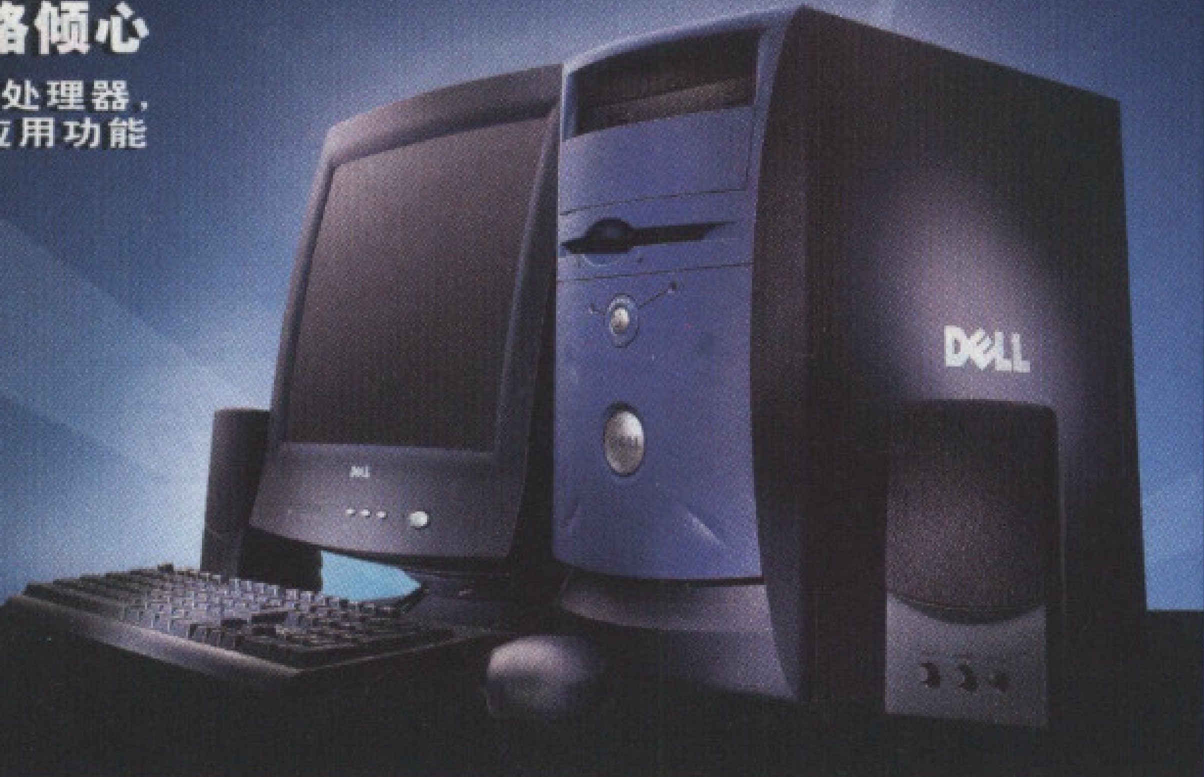
邮发代号：2-952



邮发代号：82 - 734

速度惊心，价格倾心

采用英特尔®奔腾®4处理器，
带给您强大的商务应用功能



印象中，配置了英特尔®奔腾®4处理器的电脑，价格不菲吧！戴尔以全新的电脑购买方式——直接购买，打破这个现象，让你以本土价格拥有国际品质，国际高速。

全新推出的DELL SmartPC™ 400D台式机，配备支持英特尔®奔腾®4处理器的英特尔® 845芯片组，并支持介于128MB和512MB之间的PC 133 SDRAM内存、以及板载支持ATA-100的功能。它在提供全新技术、创造更高的工作效率的同时，也提供高超技术与合理价格之间的卓越平衡。其中，英特尔®奔腾®4处理器与PC133 SDRAM内存的组合，意味着它能向客户提供非凡的多媒体体验和投资保护。

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—15:00拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

DELL SmartPC™ 400D 台式机 英特尔®奔腾®4处理器1.7GHz — 经济商用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 40GB[1]硬盘
- Intel Extreme图形加速卡
- 集成声卡/56K V.92调制解调器
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年送修

标准配置价 人民币 **5,998**
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加
E-VALUE 配置代码：C810708Z-810316

DELL DIMENSION™ 4500S 台式机 英特尔®奔腾®4处理器1.7GHz — 高效实用型商用台式机

- 128MB DDRAM内存
- 40GB[1]硬盘/56K 调制解调器
- Intel Extreme图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **6,999**
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加
E-VALUE 配置代码：C240707-810316
7月15日至7月20日期间，购买此款台式机，即可免费升级至DVD-ROM。
另加人民币600元，即可升级至256MB内存。
另加人民币580元，即可升级至Windows® XP Pro

DELL DIMENSION™ 4500S 台式机 英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz — 高效实用型商用台式机

- 256MB DDRAM内存
- 40GB[1]硬盘
- Intel Extreme图形加速卡
- 集成AC97声卡/48倍速最大CD-ROM
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 56K 调制解调器
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **7,999**
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加
E-VALUE 配置代码：C210708Z-810316
7月15日至7月20日期间，购买此款台式机，即可免费升级至DVD-ROM。
另加人民币580元，即可升级至Windows® XP Pro

DELL DIMENSION™ 4500 台式机 英特尔®奔腾®4处理器1.7GHz — 高效实用型商用台式机

- 128MB 266MHz DDR SDRAM内存
- 40GB[1]硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 56K 调制解调器
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **7,599**
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加
E-VALUE 配置代码：C240708Y-810316
7月15日至7月20日期间，购买此款台式机，即可免费升级至DVD-ROM。

DELL DIMENSION™ 4500 台式机 英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz — 高效实用型商用台式机

- 256MB 266MHz DDR SDRAM内存
- 40GB[1]硬盘
- 64MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- AC97声卡
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 16倍速最大DVD-ROM
- 56K 调制解调器
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **8,999**
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加
E-VALUE 配置代码：C240710-810316
7月15日至7月20日期间，购买此款台式机，即可获得节省人民币300的优惠。
另加人民币1,500元，即可升级至Combo Drive
另加人民币830元，即可升级至80GB硬盘。

DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz — 强力梦幻型商用台式机

- 256MB RDRAM内存
- 40GB[1]硬盘
- 64MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- 56K 调制解调器
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **9,999**
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加
E-VALUE 配置代码：C240710X-810316
7月15日至7月20日期间，购买此款台式机，即可获得节省人民币300元的优惠。
另加人民币830元，即可升级至80GB硬盘。
另加人民币580元，即可升级至Windows® XP Pro。

DELL DIMENSION™ 8200 台式机 英特尔®奔腾®4处理器2.26GHz — 强力梦幻型商用台式机

- 256MB RDRAM内存/40GB[1]硬盘
- 64MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- CD-RW和16倍速最大DVD-ROM Combo Drive
- 56K 调制解调器
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **11,399**
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加
E-VALUE 配置代码：C210712-810316
7月15日至7月20日期间，购买此款台式机，即可获得节省人民币300元的优惠。
另加人民币830元，即可升级至80GB硬盘。
另加人民币580元，即可升级至Windows® XP Pro。



优秀的产品质量与服务

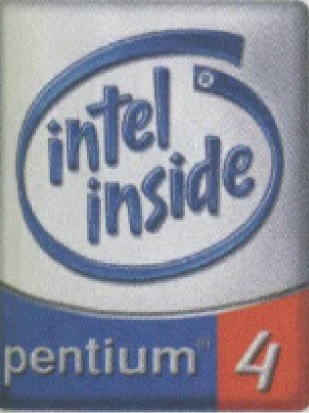
戴尔的服务模式是如此与众不同，在我们全球的技术热线服务中心，拥有一支向客户提供咨询的高质量的技术队伍。戴尔为不同的客户需求特别定制的安装服务，第二工作日上门服务，4小时响应服务，都将会提供快速周到的服务，免去您的后顾之忧。

优质的服务源自优质的产品。每一台机器出厂前都经过严格的拷机测试，如此低的产品初次返修率自然在同业中有口皆碑。

以上促销优惠和赠品数量有限送完为止

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。＊国际服务仅限全球29个国家。

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows®操作系统
为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签
详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

DELL™ 戴尔™



800-858-2259

未开通800地区请拨打收费电话 0592-818-1868

神奇的城主，将网络游戏带入第三代！



城主还可以……



神奇的游戏，连续3年获得E3大奖！

2000
E3 Game Critics Award
2000年E3大展最佳角色扮演游戏
E3 Game Critics Award
2000年E3大展最佳多人在线游戏

2001
GameSpot 2001年E3大展最佳游戏编辑选择奖
Next Gen Magazine 2001年E3大展十佳游戏
E3 Game Critics Awards
2001年E3大展最佳角色扮演游戏
Womengamers 2001年E3大展最佳游戏
Well Rounded Entertainment
2001年E3大展最佳角色扮演游戏
PC.IGN 2001年E3大展最佳角色扮演游戏

2002
E3 Game Critics Award
2002年E3大展最佳角色扮演游戏
the electric playground
2002年E3大展十佳游戏冠军
Game Revolution
2002年E3大展最佳角色扮演游戏
Tech Radio
2002年E3大展最佳角色扮演游戏
Gamers.com
2002年十佳游戏冠军
IGNPC
2002年E3大展最佳展示游戏
GameSpy
2002年E3大展最佳PC角色扮演游戏
GameSpot
2002年E3大展最佳游戏编辑选择奖
The Wargamer
2002年E3大展最佳游戏
RPGDot
2002年E3大展最佳多人角色扮演游戏

内置全球唯一授权联机CD-KEY

命运战士 II 双重螺旋

简体中文版

登陆战网，显示你的精准枪法

六月美国销售第一的第一人称射击游戏
GAMESPOT评选2002年最受期待的游戏之一
画面制作细腻　游戏场景超炫
人物设计精细　战斗场面激烈





第一人称射击
即将上市 49元 2CD

网络联机重点推荐游戏

ACTIVISION



军事模拟＋射击
即将上市 49元

将反恐战争进行到底！

闪点行动 抵抗力量

简体中文版

INFOGRAMES
Codemasters

2001年最佳军事射击游戏《闪点行动》全新续篇

面对恐怖分子新一轮的恐怖袭击，你就是最后的抵抗力量



biggamer.com

电话:010-84975388 传真:010-84975389

游戏世界 娱乐中国

LG

数码创导－LG
DIGITAL

LG未来窗 微笑 显示器

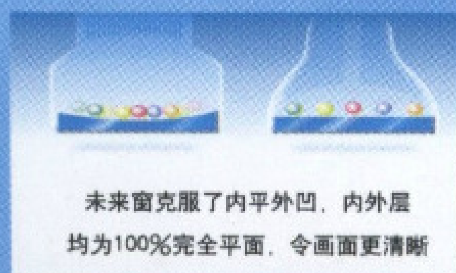
100％完全平面100％微笑生活

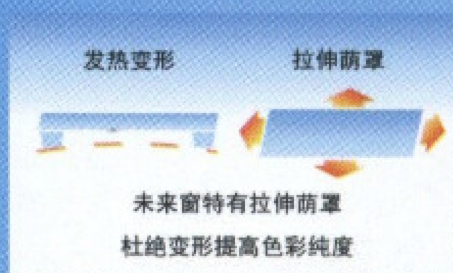


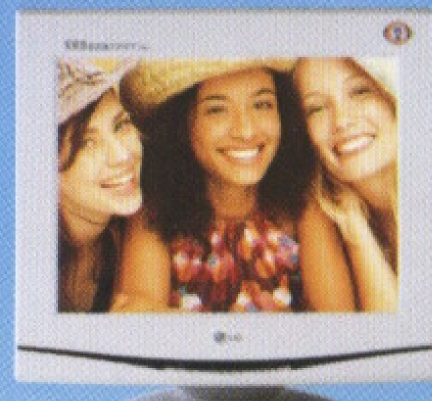
MENU ▼ ☼ ▲ ◀ ◑ ▶ AUTO/SET

LG未来窗 微笑 775FT plus 完全平面显示器带给您更动人微笑

LG全新推出会微笑的17英寸完全平面显示器-未来窗775FT plus，不仅采用100％完全平面技术，更在显示器前面板下方，设计出由多个调节键组合而成的弯曲的月牙造型，使整个显示器看上去就象在亲切地微笑，为您创造快乐的心境。







新品登场

17英寸完全平面显示器
点　距：0.24mm
分辨率：1280*1024@60Hz
带　宽：110MHz
行　频：30-70KHz
场　频：50-160KHz

（详情请参阅各大电脑商场海报，最终解释权归LG电子所有）

LG未来窗 微笑 显示器＋新东方教育在线＝快乐学英语

凡于2002年7月1日－7月31日期间购买LG未来窗液晶显示器的用户，即可获赠一张400元的在线听课卡；购买LG未来窗CRT显示器的用户，即可获赠一张200元的在线听课卡，用户可以通过未来窗和在线听课卡，免费享受数码网络教育，体验快乐、充实的“微笑未来窗，快乐学英语”之夏。

LG未来窗携手新东方教育在线共同举办“全民学英语万人大讲座”活动地点：北京：首都体育馆，2002年7月14日 下午14:00－17:30；上海：虹口体育馆，2002年8月4日 下午14:00－17:30。更有现场抽奖活动，意外惊喜等你拿！

LG电子(中国)IT产品营销总部 电话：010-64311188转3159 传真：010-64332703 LG显示器800服务热线：8008289069 LG显示器网址：www.lge-it.com.cn E-mail: webmaster@lge.co.kr
各地分公司：北京010-64311188转5855／上海021-62092212／广州020-87320606•162／成都028-6613366•2824／武汉027-82896667•225／沈阳024-86239898•125／南京025-5575570•8326／哈尔滨0451-3672398•78／重庆023-63808585•1357
华北：地区代理：北京通宇汇丰科技010-62610974 城市代理：石家庄晨光电脑0311-7029726／天津恒福电子022-27423239／太原同舟电子0351-7323900／唐山群星 0315-2823653 山东：地区代理：济南汇海恒日 0531-6988668／青岛旭海正洋 0532-3838155 城市代理：威海三源电子0631-5203744／烟台新立电脑 0536-6656242／潍坊银科 0536-8233266／淄博超杰电脑 0533-2778273／东营全民 0546-8252008／临沂方圆 0539-8366761 西北：地区代理：西安成天电子 029-5543611 城市代理：陕西三太电子029-5510808／宁夏联方网络0951-4011034／兰州四维0931-8885855／兰州大维0931-8263440／兰州时利来0931-8262285／新疆超立丰0991-2823073／新疆派森 0991-5884121／西宁西亚力 0971-6115626 华东：城市代理：上海业辉电子021-52520527／南京杰特蒙025-3362629／杭州华瑞0571-88853448／宁波锦都电脑0574-87261870／温州新世纪电脑 0577-88856161 华中：地区代理：武汉乐兴电子027-87666170(湖北)／武汉中立电子 027-82439258（液晶/大屏/行业用户代理）／湖南新浪潮电脑 0731-4148148／河南汇科电子0371-3973140／江西新浪潮电脑 0791-6233481西南：地区代理：成都怡品电子028-5436164(四川)／重庆海路数码科技有限公司 023-68792910／／昆明派格电子0871-5133404(云南)／贵州新蓝电脑 0851-5817954 东北，地区代理，沈阳嘉禾时代科技024-23892506／哈尔滨佳宜计算机0451-2545080(黑龙江) ／长春华星商贸 0431-5678299(吉林)／大连乐鑫电子0411-3635643(大连)华南：地区代理：广州盈滋电子科技 020-87531341／深圳盈嘉讯实业0755-3279688(深圳)／福州翰林汇力0591-3283268(福建)／南宁合众达电子 0771-5325095(广西)／海口商用 0898-66725147(海南)／汕头嘉信0754-8465165(粤东)／珠海滋高 0756-2121448

ISSN1007-0060